

I. ERANSKINA
ARLOAREN EDO IRAKASGAIAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOA
EGITEKO TXANTILLOIA
ANEXO I
PLANTILLA PARA LA ELABORACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
ANUAL DE ÁREA O MATERIA

2018-19 Urteko/ikasturteko programazio didaktikoa
Programación didáctica anual/de curso 2018-19

ikastetxea: <i>centro:</i>	IES URIBE KOSTA BHI	kodea: <i>código:</i>	015143
etapa: <i>etapa:</i>	BATXILERGOA	zikloa/maila: <i>ciclo/nivel:</i>	BATXILERGO A
arloa/irakasgaia: <i>área / materia:</i>	INFORMATIKA		
osatutako arloak/irakasgaiak <i>materias integradas/ áreas</i>	IKT		
diziplina barruko oinarrizko konpetentzia elkartuak <i>competencias disciplinares</i> <i>básicas asociadas</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Komunikazio konpetentzia eta konpetentzia digitala: Komunikatzen jakitea. ● Ikasten ikasteko konpetentzia: Pentsatzen jakitea eta ikastea. ● Gizarterako eta herritartasunerako konpetentzia: Elkarrekin bizitzen jakitea ● Norberaren autonomiarako konpetentzia: izaten jakitea ● Zientzia, teknologia eta osasun kulturarako gaitasuna ● Matematikarako gaitasuna ● Informazioa tratatzeko eta teknologia digitala erabiltzeko gaitasuna 		
irakasleak: <i>profesorado:</i>	IKER GONZALEZ GONDRA	ikasturtea: <i>curso:</i>	2018-2019

Zeharkako konpetentziak / Competencias transversales:

1. Hizkuntza eta komunikaziorako konpetentzia
2. Arteetarako Konpetentzia
3. Zientziarako, Teknologiarako eta Gizarte-Herritartasunerako konpetentziak
4. Konpetentzia matematikoa

helburuak <i>objetivos</i>	ebaluazio-irizpideak <i>criterios de evaluación</i>
<p>1. Ordenadore baten alde logikoa eta fisikoa bereiztu osagai garrantzitsuenak ezagutuz eta identifikatuz, ahalik eta erabilera onena emateko.</p> <p>2. Sistema Eragilearearen ingurunea ezagutu, oinarrizko eragiketak eta mantentze lan tekniko</p>	<p>1-. Informazioaren gizartearen bilakaera eta azken joerak esagutzea.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ea informatikak historian zehar jasandako bilakaera ezagutzen duen. ● Ea identitate digitala zer den dakien. ● Ea sare sozialek ekar ditzaketan arrisku ezberdinetatik babesteko gai den.

basikoak aplikatuz, ordenagailuari etekin handiena ateratzeko.

3. Informatika eta telekomunikaziorako-sistemak erabili, eguneroko arazoak ebazteko hardware eta software-elementuak hautatuz eta instalatuz, nahi berrikuntzak eginez, ordenagailuari etekin handiena ateratzeko.

4. Aurkezpenak diseinatzea eta egitea, software aproposena aukeratuz kasu bakoitzean, ideiak eta proiektuak erakusteko.

5. Pakete ofimatiko batetako testu prozesadorea erabili, formatu ezberdinak aplikatuz, taulak sortuz, irudiak txertatuz, hiperestekak eginez, testu eta grafikodun dokumentuak sortzeko.

6. Pakete ofimatiko batetako kalkulu orria erabili, datu formatu ezberdinak erabiliz, beraiekin eragiketak egin funtzioak erabiliz, grafikoak eginez, datuak errepresentatzeko eta beraiekin lan egiteko.

7. Irudiak, testuak bideo eta soinu hartu eta digitalizatzeko periferikoak erabili. Soinu, bideo eta irudiak tratatzeko programen bidez manipulatu, eta multimedia ekoizpenak sortu.

8. Datu baseak sortu eta kudeatu, datua basearen diseinua erabakiz, taulak sortuz, taulen arteko erlazioak sortuz, formularioak eta kontsultak eginez, datuak errepresentatzeko eta beraiekin lan egiteko.

9. Sarerako edukiak sortu edozein nabigatzailean argitaratzeko orduan erabilerraztasun- estandarrak jarraituz elkartruckerako baliabideekin (inprimakiak, inkestak, egunerokoak, etab) eta multimedia-elementuak txertatzea laguntzen duten formatuekin; horrez gainera, beste erabiltzaileen eskura nola jarriko diren erabakitzea, kontuz ibiliz datu pertsonalak babesteko.

10. Eduki digitalak sortu, erabilera orokorreko programak nahiz berariazkoak erabiliz, ondoren publikatzeko eta partekatzeke.

11. Oinarrizko programazioa landu, simulagailu bat erabiliz, eta oinarrizko aginduak eta egiturak erabiliz, programa bat exekutatzeko eta jolas interaktiboak sortzeko. Halaber mugikorrenzako

- Ea jabetza intelektualari lotutako alderdi legalak ezagutzen dituen.
- Ea on-line zerbitzu berriak ezagutzen dituen.

2-. Ordenagailuaren alde fisikoa osatzen duten elementuak ezagutu eta identifikatzea.

- Ea ordenagailuaren HW-aren osagai nagusiak identifikatu eta ezagutzen dituen.
- Ea ordenagailu baten gutxi-gora-beherako funtzionamendua ulertzen duen.
- Ea periferikoak ezagutzen dituen.
- Ea HW munduko azken joerak ezagutzen dituen.

3-. Sistema Eragileen eta Sare Informatikoen oinarrizko alderdiak esagutzea.

- Ea fitxategien ordenazio irizpideak jarraitzen dituen.
- Ea sistema eragile baten ezarpenak moldatzeko gai den.
- Ea segurtasun informatikorako SWa kudeatzeko gai den.
- Ea sare informatiko baten oinarriak esagutzen dituen.

4-. Algoritmia eta programazio informatikoa erabiliz mugikorrenzako aplikazioak sortzeko gai izatea.

- Ea programazio informatikoaren oinarrizko kontrol egiturak menperatzen dituen.
- Ea arazo konkretu bati irtenbidea emateko algoritmoa diseinatzeko gai den.
- Ea mugikorrenzako aplikazioak sortzeko gai den.

5-. Emandako baldintzak errespetatuz mota ezberdinetako multimedia edukiak sortzea.

- Ea irudi ediziorako tresna bat erabiliz muntaiak sortzeko gai den.
- Ea audio ediziorako tresna bat erabiliz soinu muntaiak sortzeko gai den.
- Ea bideo ediziorako tresna bat erabiliz multimedia material ezberdinak konbinatuko dituen muntaia sortzeko gai den.

6-. Informazioa iturri ezberdinetatik bilatuz aurkezpen bat prestatu eta jendaurrean esposatzeko gai izatea.

- Ea informazioa iturri ezberdinetatik bilatzeko gai den.
- Ea bildutako informazioa modu eskematikoan laburtzeko gai den.
- Ea diapositiba editorea maneiatzen duen.
- Ea sortutako aurkezpena jendaurrean esposatzeko gai den.

<p>aplikazioak diseinatu, horretarako prestatu dagoen software erabiliz, kodea erabiliaz, zein kodea erabili gabe, mugikorren aplikazioak zelan egiten diren ulertzeko.</p>	<p>7-. Oinarrizko tresna ofimatikoak erabiltzeko gai izatea.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ea kalkulu orriak erabiliz arazo konkretu bati irtenbidea bilatzeko gai den.• Ea testu prozesadoreak erabiliz testu bati formatu egokia emateko gai den.• Ea datu base kontzeptua ulertu eta oinarrizko eragiketak egiteko gai den.
---	---

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**
Audio edizioa **Audacity**-rekin
- **2. arazo egoera / Situación problema 2**
Hozkailu solidarioa

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.- Computing and society

- Technologic evolution: Computing prehistory.
- Intellectual property and rules of conduct: Contents in the web.
- Software and types of license, Creative Commons and Copyright.
- Evolution and future of TIC.
- New on-line services: on-line management, e-business, digital signature and e-learning.
- Social networks and security.

2. Hardware

- Computer components
- Peripherals
- Future

3.- Basics of programming

- Basic concepts.
 - ☐ Basic control structures: sequentials, conditions and loops.
 - ☐ Variables.
 - ☐ Functions and procedures

☒ Signals and sincronization.

☒ Eventes

- Project: Videogame or Interactive tale.

4.- Multimedia ekoizpenak: Irudi digitala, Soinua eta Bideoa

- Image edition with GIMP.
- Audio edition with Audacity.
- Video edition with WeVideo
- Project: Make a video edition that integrates audio ena image editing.

****.- Transversely**

- Office Apps
 - ☒ Spreadsheet with Excel (depending on the time).
 - ☒ Slide editor:
- Enviromental problems:
 - ☒ Electronic waste.
 - ☒ Consequences of the masive use of plastic.

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].

Momentuan landu beharrekoaren azalpen txiki bat eman ondoren, ariketa batzuk egingo dira, eduki hoiek jorrazteko.

Ariketak egiten diren bitartean irakaslea taldez talde ibiliko da zalantzak argitzen, eta beraien lana aztertzen. Irakasleak modu honetan, jarrera eta prozedurei buruzko notak ere hartuko ditu.

Gelan egiten diren ariketa eta lan guztiak zuzenduko dira. Beraiek txarto dagoena zuzendu beharko dutelarik.

Posible den kasuetan lan kooperatibo teknikak erabiltzen ere saiatuko gara. Erabili daitezkeen tekniken artean:

- 1-2- 4 egitura.
- Irakurketa partekatua
- Arkatzak erdira
- Lau bandatan teknika aldiz oso ondo egokitu daiteke taldekako aurkezpenak prestatzerako orduan.

Bestalde, ahal den heinean eta modu zeiharrean hainbat proiektu lantzen saiatuko gara:

- HTB: Irakurmena landuko da “Programazioa Sarrera” textuarekin.
- Agenda 21:
 - Hondakin teknologikoen arazoa landuko da.
 - Multzo guztiek ondorengo ikuspegia izango dute:
 - Gero eta material digital gehiago erabiltzea material didaktikoa egiteko eta aurkezpenerako.
 - Programak edo/eta web orrialde interaktiboak.
 - Paper-erabilpenaz jabetu. Horretarako ariketa guztiak formatu digitalean emango dira, papera aurreztuz.
 - Aurkezpen-unitatean (impress) edo web diseinuan landutako gaiak zer ikusia izango dute agenda 21-rekin.

<p>EBALUAZIO-TRESNAK [ahozko eta idatzizko probak, galdetegiak, banakako eta taldeko lanak, behaketa-eskalak, kontrol-zerrendak, ikasgelako koadernoak, portfolioa, kontratu didaktikoa...]</p> <p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN [pruebas orales y escritas, cuestionarios, trabajos individuales y en grupo, escalas de observación, listas de control, cuaderno de aula, portafolio, contrato didáctico...].</p>	<p>KALIFIKAZIO-IRIZPIDEAK [ebaluazio-tresna bakoitzaren pisua eta balioa]</p> <p>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN [peso y valor de cada instrumento de evaluación].</p>
<p>Erabiliko diren ebaluazio tresnak ez dira beti berdinak izango eta unitate didaktikoaren arabera al daitezke. Ohikoenak honako hauek dira:</p> <ul style="list-style-type: none">● Froga teorikoak.● Froga praktikoak.● Idatzizko lanak.● Proiektuak.● Klasean burututako ariketak.● Ebaluazio taulak: Hauek hiru mailatan eman daitezke.<ul style="list-style-type: none">○ <i>Irakasleak ikasleei:</i> Irakasleak erabiliko ditu ikasleen proiektuak bidezko modu batetan ebaluatzeko.○ <i>Ikasleak ikasleei:</i> Taula hauek bere kideek klasearen aurrean aurkeztutako lanak ebaluatzeko baliko dute eta nolabaiteko pisua izango dute prozeduren notan.○ <i>Ikasleek irakasleari:</i> Taula hauek ikasleek unitate didaktikoaren bukaeran beteko dituzte irakasleak beraien eritzia esagutu dezan. Modu honetan unitate didaktikoaren sendotasunak eta ahultasunak esagutuko ditu etengabeko hobekuntzarako tresna bilakatu.	<p>%KONTZEPTUAK 30 Klasean burututako galdetegi, proba, esposaketa eta proiektuei dagokio.</p> <p>PROZEDURAK %50 Ebaluaketan zehar ikasgelan edo etxean burututako ariketa eta lan praktikoak.</p> <p>JARRERA %20 Honako hauek dira jarrera notan eragina daukaten faktoreak:<ul style="list-style-type: none">1-. Ikasgaiarekiko interesa.2-. Puntueltasuna.3-. Materialarekiko eta bere klasekideekiko errespetua.4-. Lan ohiturak, bai klasean baita etxean ere.5-. Hutsegiteak: Ikasturte osoko orduen %20ra ez bertaratzekotan, ohiko azterketa egiteko aukera galdu eta ez ohikora joan beharko zen zuzenean.6-. Amonestazioak.7-. Euskararen erabilera.</p>

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

CONSECUENCIAS DE LA EVALUACIÓN [medidas de refuerzo y ampliación, adaptaciones organizativas y metodológicas, análisis de resultados, revisión de la planificación didáctica, sistema de recuperación...].

Ebaluaketa notan 5 edo gehiago lortu ez duten ikasleek errekupeaketa froga/lan/proiektu bat egin beharko dute irakaslearen arabera.

Froga hau hurrengo ebaluaketan zehar burutuko da. Berreskurapenaren nota hurrengo nota txostenean agertuko da eta ez da 5 baino altuagoa izango.

Berreskurapena ez gainditezotan, ikaslea suspenditutako ebaluaketekin joan beharko da ohiko frogara. Froga hau prestatzeko ikasleari errepeaso ariketak eta zalantzak argitzeko aukerak (jolasorduetan, klasean bertan...) eskeinitu zaizkio.

Ohiko froga ez gainditezotan, ez ohiko **azterketa** egin beharko du, non ikasturte osoko ezagutzak neurtuko diren. Azterketa honi aurre egiteko errepeaso materialak eta klaseak prestatuko dira azterketa aurreko egunetan. Azterketa ordu eta erditan egin beharko du asko jota eta ikasgaiari dagozkion oinarritzko ezagutzak neurtuko dira.

OHARRAK / OBSERVACIONES

_ **Normalizazioa:** Euskararen erabilera bultzatzeko ekimenak eta jarduerak landuko ditugu, euskararen erabilera sustatzen, zaintzen, indartzen eta erabiltzen.

_ **Irakurketa Plana:** Arloko testu espezifikoak ulertzeko jarduerak landuko dira, ikaskuntza-jardunaren oinarritzko edukia izan dadin.

_ **HTB:** Gure hobekuntza planean eta Hizkuntza proiektuan adierazten den bezala, irakurmena lantzeko berenberegiko atazak egingo dira. Halaber, idatzizko testuak zuzentzeko mintegi guztien artean adostutako txantiloia erabiliko da.

_ **Hezkidetzeta (Aniztasuna):** Sexuen arteko eskubide berdintasuna, edozein eratako bereizkeriaren aurreko gaitzespena eta kultura guztien begirunea modu eraginkorrean gauzatu. Guztien partaidetza positiboa sustatu.

_ **Bizikasi:** "Arloko ekintzetan, hezkuntza komunitateko kide guztien arteko harreman positiboak eta elkar bizitza osasungarria eraikitzen lagunduko da."

_ **Agenda 21:** Kontsumoaren arduratsua bultzatu eta ikastetxe ingurunearen alde lan egiteko konpromesua baloratuko da.

_ **IKT:** Gure ikasleek bere garapenerako behar dituzten gaitasun digitalak eskuratzeko informazio bilatu, lortu, prozesatu eta komunikatu beharko dute (informazio hori jakintza bilakatzen).

ARAZO EGOERA BATETIK ABIATUTA UNITATE DIDAKTIKO BAT PROGRAMATZEKO TXANTILIOIA

Arloa: Informatika	
Gaia: Multimedia ekoizpena: Audio edizioa Audacity-rekin.	
Maila: 1BATX	
Saioak: 9	
Proposamenaren justifikazioa: Gaur eguneko gizartean paperean oinarritutako euskarriak behera egiten duten heinean ezinbestekoa bihurtzen ari da euskarri digitalean edukiak sortzeko tresnak maneiatzen ikastea. Bestalde lan tresna digital batek irudi edizioan eskeintzen dizkigun funtzioek ikasleen irudimena eta sormena garatzen lagunduko digute. Proiektu bidezko lanek bestalde erabakiak hartzera eta beraien akatzak asumitzen eta onartzen lagunduko die.	
Arazo-egoera a) Testuingurua: Audio ediziorako tresna bat erabilia kasu erreal batentzako muntaia bat sortu beharko dute emandako baldintzak betez. Adibidez: <ul style="list-style-type: none">○ <u>Irrati saioa:</u><ul style="list-style-type: none">● Elkarrizketak● Audioa: abestiak● Soinu efektuak: txaloak, txistuak...● Iragarkiak● ...○ <u>Audioa ipuina:</u><ul style="list-style-type: none">● Narrazioa● Soinu efektuak● Musika● ...○ <u>Abestia:</u><ul style="list-style-type: none">● Musikaren aukeraketa● Aukeratutako musikara egokitzen den letra sortu.● Soinu efektuak● ...	
b) Arazoa: Zer nolako muntaia sortu dezaket ditudan baliabideekin? Erakargarria izango al da? Bete beharreko oinarritzko baldintzak betetzen ditu?	
c) Helburua: Audacity erabilia ezarritako helburuak beteko dituen eta erakargarria izango den audioa sortzea.	
Eginkizuna: Emandako aukeretatik bat autatu eta baldintza minimoak beteko dituen audio muntaia sortzea Audacity audio editorea erabiliz.	
Oinarritzko kompetentziak: A. Zeharkako kompetentziak <ul style="list-style-type: none">a. Ikasten ikasteko kompetentzia: Pentsatzen jakitea eta ikastea.b. Komunikazio kompetentzia eta kompetentzia digitala: Komunikatzen jakitea. B. Disziplina kompetentziak <ul style="list-style-type: none">a. Hizkuntza eta komunikaziorako kompetentzia.	Jarduerak: A.a-. Proiektuaren inplementazioan zehar. Lortu nahi dituen helburuak lortzeko erabakiak hartu eta erroreak asumituz eta konponduz ikasi beharko du. A.b-. Aukeratutako gaiaren arabera muntaiak informazio minimo batzuk transmititu beharko ditu. B.a-. Muntaiak dituen testuak modu egokian idaztea.

b. Arteetarako Konpetentzia.	B.b-. Muntaia egiterakoan arte lanean aukeratutako gaiarekin erlazionatutako irizpide batzuk mantentzea, beti ere sormenari lekua utziz.
Helburu didaktikoak: <ul style="list-style-type: none">● Aukeratutako gaiaren arabera oinarrizko informazioa agertzea.● Burututako sormenak aukeratutako gaiarekin erlazioa izatea.● Idatzizko testuak (narrazioak) ondo idatzita egotea.● Proiektuaren gaiak ezartzen duen iraupena errespetatzea.● Klasean landutako teknika eta tresna minimoak aplikatzea.	
Edukiak: <ul style="list-style-type: none">● Audacity-ren lan giroa.● Pistekin lan egitea.● Aukeraketa tresnak menperatzea.● Anplifikazioa menperatzea.● Zarata kentzeko gai izatea.● Mota ezberdinetako efektuak aplikatzen jakitea.● Behin muntaia eginda dagoela normalizatzen jakitea.● ...	
Jardueren sekuentzia: <ol style="list-style-type: none">a) Proiektua aukeratu.b) Proiektuan grabatuko denaren narrazioa idatzi beharko du.c) Narrazioan bertan momentu bakoitzean aplikatuko diren efektuak, musika eta abar adierazi.d) Aurreko puntuetan adierazitakoaren arabera audio muntaia bat sortu.e) Formatu esagun batetara esportatu.	
Ebaluazioa. <ol style="list-style-type: none">A. Adierazleak<ol style="list-style-type: none">a. Audio muntaia bat diseinatzeko gai da.b. Diseinatutako muntaia sortzeko gai da.c. Arazo bati sormena erabiliz ahalik eta modurik eraginkorrenean irtenbidea bilatzeko gai da.B. Tresnak<ol style="list-style-type: none">a. Irakaslearen ebaluazio taulak.b. Koebaluazio taulak.	

Arloa: Informatika	
Gaia: Bideo edizioa → HOZKAILU SOLIDARIOA	
Maila: 4. DBH	
Saioak: 4	
Proposamenaren justifikazioa: FAOaren ikerketa batek adierazten duenez, munduan kontsumorako ekoizten diren elikagaien herena bota egiten da. Ezinbestekoa da lur planetaren biziraupenerako belaunaldi berriak kontsumo jasangarri ohituretan heztea jasangarritasun horretan parte aktibo izan daitetzen motibatzea.	
Arazo-egoera: A. <u>Testuingurua:</u> Arazoari aurre egiteko eta elikagaien erabilera jasangarriago bat egiteko asmoarekin, Plentziako Udalak hozkailu solidario bat kokatu du Udaletxe aurrean. Gure institutuko jantokia ez da salbuespen bat, eta egunero alperrik galtzen den janaria ugaria da. Bi urtez arazoari bueltak eman ondoren, jantokiko arduradunak antolatuta, jantokiko janari soberakinak Plentziako hozkailu solidarioa helarazteko antolakuntza bideratu du lan taldeak eratuz eta atazak esleitzuz, ala ere partaidetza oraindik baxua da. B. <u>Arazoa:</u> Bideo baten bitartez ikasle, irakasle eta irakasle ez diren langileen partaidetza bilatu proiektuak aurrera jarraitu dezan. C. <u>Helburua:</u> Hozkailu solidarioaren berri ematea bideo batatan bitartez partaidetza bultzatzeko helburuarekin.	
Eginkizuna: WeVideo editorea erabiliz eta klasean ikasitako baliabide ezberdinak praktikan jarriz partaidetza bultzatuko duen bideo bat sortu lan baldintza hauek kontutan izanik: <u>Iraupena:</u> 3-5min <u>Bideoaren transkripzioa:</u> Partekatu dokumentua irakaslearekin. Momentu bakoitzean burutuko den ekintza adierazi transkripzioan tartekatua: efektuak, soinuak, musika... Nor den antzezlea momentu bakoitzean. Taldekide guztiek agertu beharko dira momenturen batetan.	
Konpetentziak: A) Zeharkakoak:	
Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia.	Jarduerak: 1. Bideoaren gidoi edo transkripzio bat sortu. 2. Antzezenaren grabazioa. 3. Lanaren aurkezpena
Gizarte eta herritartasunerako konpetentzia: elkarrekin bizitzen jakitea.	Gaia 'Hozkailu solidarioa' izanik zuzenki lotuta dago gaitasun honen garapenarekin.

Norberaren autonomiarako kompetentzia: izaten jakitea.	Talde lana denetik, bere ardurak bere gain hartzen ikasi beharko du, bai modu indibidualean zein talde bezala.
Norberaren ekimenerako kompetentzia: Ekimenez jokatzen jakitea.	Proiektuak garatzen direnean garrantzitsua da planifikazio on bat egitea atazak sekuentziatzeko eta epeak errespetatu ahal izateko.
B) Diziplina baitakoak:	
Teknologiarako gaitasuna: Kompetentzia digitala	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gidoia sortu eta partekatze testu editore baten bitartez. 2. Bideo grabazio eta edizioarekin erlazionaturiko jarduerak
Arteetarako kompetentzia: Ikus-entzunezko adierazpena.	Bideoaren grabazioa eta edizioa
<p>Helburu didaktikoak:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bideo editoreen atal ezberdinak eta interfacea ezagutzea. ● Internetetik bideo edukiak eskuratzen jakitea, beti ere jabetza eskubideak errespetatuz. ● Bideo edizioan erabiliko diren audio, bideo eta irudiak inportatzea. ● Elementu batek gure bideoan izango duen iraupena aldatu. ● Klipak moztea, bikoiztea eta lekuz aldatzea. ● Muntaiari trantsizio ezberdinak gehitzea. ● Bideo muntaia osatuko duten elementuei efektuak aplikatu. ● Bideo batetan audioaren bolumena aldatzea. ● Gure muntaiari musika edo ahotsa off-ean gehitzea ● Izenburuak edo izenburu kredituak bezalako kontzeptuak ezagutzea. ● Gure bideo muntaiak formatu ezberdinetako testuekin hornitzea. ● Unitate didaktiko honetako edukiak aurreko unitateetan ikusitako kontzeptuekin erlazionatzea, besteak beste, trantsizioak, irudi eta audio edizioa. ● Ikasgaiarekiko jarrera sortzaile bat mantentzea. ● Erabilitako multimedia materialen eskubide legalak errespetatzea. ● Jasotako ezagutzak egunerokotasunean edo eta beste ikasgai batzuetan aplikatzea. ● Bideo edizio tresnekiko jarrera autodidakta eta esperimintatzaile bat mantentzea. ● Sorkuntzak elkarbanatzea behar bezala babestuz. 	
<p>Edukiak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 8.1-. Ediziorako baliabideak. 8.2-. Bideo Edizioa <ol style="list-style-type: none"> 8.2.1-. Multimedia elementuak inportatu. 8.2.2-. Clip-en edizioa. 8.2.3-. Trantsizioak 8.2.4-. Efektuak. 	

- 8.3-. Audioa.
- 8.4-. Testuak
- 8.5-. Proiektua: Bideo Muntaia

Jardueren sekuentzia:

1. Gidoia prestatu
2. Planifikazioa: Atazak esleitu
3. Materiala lortu
 - a. Norberak grabatutakoa.
 - b. Beste nonbaitetik lortutakoa.
4. Editatu
5. Esportatu
6. Partekatu

Bilakaera:

A-. Adierazleak:

- Ea bideo ediziorako aplikazioaren interfacea osatzen duten atal ezberdinak ezagutzen dituen.
- Ea audio, bideo eta irudi ezberdinekin bideo muntaiak sortzen dituen.
- Ea bideo bati testuak gehitzen dizkion.
- Ea bideo muntaiak formatu ezberdinetara esportatzen dituen ezaugarriak kontutan hartuz.
- Ea unitate didaktiko honetako edukiak aurreko unitateetan ikusitako kontzeptuekin erlazionatzen dituen, besteak beste, trantsizioak, irudi eta audio edizioa.
- Ea ikasgaiarekiko jarrera sortzaile bat mantentzen duen.
- Ea erabilitako multimedia materialen eskubide legalak errespetatzen dituen.
- Ea jasotako ezagutzak egunerokotasunean edo eta beste ikasgai batzuetan aplikatzeko gai den.
- Ea bideo edizio tresnekiko jarrera autodidakta eta esperimintatzaile bat mantentzen duen.

B-. Tresnak:

- WeVideo for Education
- Bestelako SW:
 - GIMP 2.8.22
 - Audacity 2.2.1
 - Google Chrome
- Ebaluazio eta koebaluazio errubrikak.
- Irakaslearen apunteak