

**ANEXO I**  
**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/ikasmilako programazio didaktikoa**  
**Programación didáctica anual/de curso 2018/19**

<b>ikastetxea:</b> <i>centro:</i>	IES URIBE KOSTA BHI	<b>kodea:</b> <i>código:</i>	015143
<b>etapa:</b> <i>etapa:</i>	BATXILERGOA	<b>zikloa/maila:</b> <i>ciclo/nivel:</i>	1
<b>arloa/irakasgaia:</b> <i>área / materia:</i>	INFORMAZIOAREN ETA KOMUNIKAZIOAREN TEKNOLOGIAK		
<b>osatutako arloak/irakasgaiak</b> <i>áreas/materias integradas</i>			
<b>diziplina barruko oinarrizko konpetentzia elkartuak</b> <i>competencias disciplinares básicas asociadas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Komunikazio konpetentzia eta konpetentzia digitala: Komunikatzen jakitea.</li> <li>● Ikasten ikasteko konpetentzia: Pentsatzen jakitea eta ikastea.</li> <li>● Gizarterako eta herritartasunerako konpetentzia: Elkarrekin bitzen jakitea</li> <li>● Norberaren autonomiarako konpetentzia: izaten jakitea</li> <li>● Zientzia, teknologia eta osasun kulturarako gaitasuna</li> <li>● Matematikarako gaitasuna</li> <li>● Informazioa tratatzeko eta teknologia digitala erabiltzeko gaitasuna</li> </ul>		
<b>irakasleak:</b> <i>profesorado:</i>	DAVID REDONDO RUIZ IKER GONZALEZ GONDRA ARRATE IGARZA LOPATEGI	<b>ikasturtea:</b> <i>curso:</i>	2018/19

**Zeharkako konpetentziak / Competencias transversales:**

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

<b>helburuak</b> <i>objetivos</i>	<b>ebaluazio-irizpideak</b> <i>criterios de evaluación</i>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ordenadore baten alde logikoa eta fisikoa bereiztu osagai garrantzitsuenak ezagutuz eta identifikatuz, ahalik eta erabilera onena emateko.</li> <li>2. Sistema Eragilearearen ingurunea ezagutu, oinarrizko eragiketak eta mantentze lan tekniko basikoak aplikatuz, ordenagailuari etekin handiena ateratzeko.</li> <li>3. Informatika eta telekomunikaziorako sistemak erabili, eguneroko arazoak ebazteko hardware eta software elementuak hautatuz eta instalatuz, nahi berrikuntzak eginez, ordenagailuari etekin handiena ateratzeko.</li> </ol>	<p><b>1-. Informazioaren gizartearen bilakaera eta azken joerak ezagutzea.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Informatikak historian zehar jasandako bilakaera ezagutzea.</li> <li>● Identitate digitala zer den jakitea.</li> <li>● Sare sozialek ekar ditzaketen arrisku ezberdinetatik babesteko gai izatea.</li> <li>● Jabetza intelektuari lotutako alderdi legalak ezagutzea.</li> <li>● On-line zerbitsu berriak ezagutzea.</li> </ul> <p><b>2-. Ordenagailuaren alde fisikoa osatzen duten elementuak ezagutzea eta identifikatzea.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ordenagailuaren HWare osagai nagusiak identifikatzea eta ezagutzea.</li> </ul>

4. Aurkezpenak diseinatzea eta egitea, software a proposena aukeratzuz kasu bakoitzean, ideiak eta proiektuak erakusteko.
5. Pakete ofimatiko bateko 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 soinua 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 nabigatzailetan argitaratzeko orduan erabilerraztasun- estandarrak jarraituz elkartrukerako 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. Edukin 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 mugikorren aplikazioak diseinatu, horretarako prestatu dagoen software erabiliz, kodea erabiliaz, zein kodea erabili gabe, mugikorren aplikazioak zelan egiten diren ulertzeko.

- Ordenagailu baten gutxi-gora-beherako funtzionamendua ulertzea.
- Periferikoak ezagutzea.
- HW munduko azken joerak ezagutzea.

### **3-. Sistema Eragileen eta Sare Informatikoen oinarrizko alderdiak ezagutzea.**

- Fitxategien ordenazio irizpideak jarraitzea.
- Sistema eragile baten ezarpenak moldatzeko gai izatea.
- Segurtasun informatikarako SWa kudeatzeko gai izatea.
- Sare informatiko baten oinarriak ezagutzea.

### **4-. Algoritmia eta programazio informatikoa erabiliz mugikorren aplikazioak sortzeko gai izatea.**

- Programazio informatikoaren oinarrizko kontrol egiturak menperatzea.
- Arazo konkretu bati irtenbidea emateko algoritmoa diseinatzeko gai izatea.
- Aplikazioak sortzeko gai izatea.

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

- Irudi ediziorako tresna bat erabiliz muntaiak sortzeko gai izatea.
- Audio ediziorako tresna bat erabiliz soinu muntaiak sortzeko gai izatea.
- Bideo ediziorako tresna bat erabiliz multimedia material ezberdinak konbinatuko dituen muntaia sortzeko gai izatea.

### **6-. Informazioa iturri ezberdinetatik bilatzeko prestatu eta jendaurrean esposatzeko gai izatea.**

- Informazioa iturri ezberdinetatik bilatzeko gai izatea.
- Bildutako informazioa modu eskematikoan laburtzeko gai izatea.
- Diapositiba editorea maneiatzea.
- Sortutako aurkezpena jendaurrean aurkezteko gai izatea.

### **7-. Oinarrizko tresna ofimatikoak erabiltzeko gai izatea.**

- Kalkulu orriak erabiliz arazo konkretu bati irtenbidea bilatzeko gai izatea.
- Testu prozesadoreak erabiliz testu bati formatu egokia emateko gai izatea.
- Datu base kontzeptua ulertu eta oinarrizko eragiketak egiteko gai izatea.

**ARAZO EGOERA** [Arazo egoera bakoitzaren azken ataza, arazoa eta testuinguaren daturik errelanbanteenak 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.- Ezagutzaren gizartea

- Eboluzio teknologikoa
- Sare Sozialak
- Identitatea digitala
- Jabetza Intelektuala: edukiak sarean
- Software lizentzia motak, Creative commons
- IKTen garapen berriak eta etorkizuna
- On line zerbitzu berriak: Internet bidezko gestioak, komertzio elektronikoa, firma digitala, e-learning tresnak

### 2.- Hardware

- Ordenagailuren eboluzioa (Alan Turing.etik hasita)
- Ordenagailuaren konponenteak
- Periferikoak
- Etorkizuna

### 3.- Sistema informatikoak, Sareak eta Segurtasuna Sistema Eragileak: Historia ezaugarriak eta familia desberdinak.

- SE instalatu, oinarrizko eragiketak, mantentze lan teknikoak, programen instalazioa, segurtasun kopiak
- Segurtasuna eta pribatutasuna sarean

### 4.- Programazioaren oinarriak-Softwarearen ekoizpenaren

- Programazioaren oinarrizko kontzeptuak
- Prozesu erraz baten kontrola edo simulazioa
- Algoritmoak aurkitu programentzako

### 5.- Multimedia ekoizpenak: Irudi digitala, Soinua eta Bideoa

- Bitmap eta irudi bektorialak: Irudi bektorial eta bit mapak ezberdindu. Mota bakoitzeko programak erabili, Irudi bektorialak bitmap-era exportatu
- Bideogintza: bideotutorialen ekoizpena, bideo edizioa, formatuak
- Bideotutorialen ekoizpena: bideotutorialak sortu, editatu eta publikatu

### 6.- Informazioaren aurkezpena eta tratamendua: aurkezpenak, kalkulu orriak, testu prozesadoreak eta datu baseak:

- Testu prozesadoreak: Oinarrizko formatua, Itxura periodistikoa, Zutabeak, Nota al pie, Zuzentzaile ortografikoa, goiburukoa, orri oina, numerazioa, estiloak, edukien taula, Inprimaketa, PDF formatua, Dokumentua partekatu eta web site batean jarri.
- Kalkulu orriak: funtzionaltasuna eta aplikazio basikoak, grafikoak
- Datu baseak: kontzeptua eta oinarrizko eragiketak. Adibideak
- Aurkezpenak: informazioa sintetizatzea aurkezpena argia izateko.

**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 jorratzeko. 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 edo arkatzak erdira teknikak aproposak izan daitezke gai teorikoenak lantzeko. Lau bandatan teknika aldiz oso ondo egokitu daiteke taldekako aurkezpenak prestatzerako orduan. Irakurmena lantzeko informatikako artikulua aztertuko ditugu. Artikuluen ulermena lantzeko hitz teknikoak, idea nagusiak eta laburpena besteak beste eskatuz. Baita haien iritzia ere, honela ahozmena garatuz. Entzumena garatzeko, bideoak, irakaslearen azalpaneak eta antzekoak entzun eta gero laburtzea edo galderak erantzuteko ariketak jorratuko dira. Ahozmena lantzeko, aurkezpenak, artikulua eta eztabaidak landuko dira.

<p><b>EBALUAZIO-TRESNAK</b> [ahozko eta idatzizko probak, galdetegiak, banakako eta taldeko lanak, behaketa-eskalak, kontrol-zerrendak, ikasgelako koadernoak, portfolioak, kontratu didaktikoa...]</p> <p><b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b> [pruebas orales y escritas, cuestionarios, trabajos individuales y en grupo, escalas de observación, listas de control, cuaderno de aula, portafolio, contrato didáctico...].</p>	<p><b>KALIFIKAZIO-IRIZPIDEAK</b> [ebaluazio-irizpide bakoitzaren pisua eta balioa]</p> <p><b>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN</b> [peso y valor de cada criterio 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"> <li>● Froga teorikoak.</li> <li>● Froga praktikoak.</li> <li>● Idatzizko lanak.</li> <li>● Proiektuak.</li> <li>● Klasean burututako ariketak.</li> <li>● Ebaluazio taulak: hiru mailatan eman daitezke. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Irakasleak ikasleei:</b> Irakasleak erabiliko ditu ikasleen proiektuak bidezko modu batean ebaluatzeko.</li> <li>○ <b>Ikasleak ikasleei:</b> Taula hauek bere kideek klasearen aurrean aurkeztutako lanak ebaluatzeko balioko dute eta nolabaiteko pisua izango dute prozeduren notan.</li> <li>○ <b>Ikasleak irakasleari:</b> Taula hauek ikasleek unitate didaktikoaren bukaeran beteko dituzte irakasleak beraien iritzia ezagutu dezan. Modu honetan unitate didaktikoaren sendotasunak eta ahultasunak ezagutuko ditu etengabeko hobekuntzarako tresna bilakatuz.</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>KONTZEPTUAK %30</b></p> <p>Klasean burututako galdetegi, proba, esposaketa eta proiektuei dagokio.</p> <p><b>PROZEDURAK %50</b></p> <p>Ebaluaketan zehar ikasgelan edo etxean burututako ariketa eta lan praktikoak.</p> <p><b>JARRERA %20</b></p> <p>Honako hauek dira jarrera notan eragina daukaten faktoreak:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ikasgaiarekiko interesa</li> <li>2. Puntueltasuna</li> <li>3. Materialarekiko eta bere klasekideekiko errespetua</li> <li>4. Lan ohiturak, bai klasean baita etxean ere</li> <li>5. <b>Hutsegiteak:</b> Ikasturte osoko orduen %20ra ez bertaratzekotan, ohiko azterketa egiteko aukera galdu eta ez ohikora joan beharko zen zuzenean.</li> <li>6. Amonestazioak</li> </ol>
<p><b>EBALUAZIOAREN ONDORIOAK</b> [indartzeko eta zabaltzeko neurriak, antolamendu-egokitzapenak eta egokitzapen metodologikoak, emaitzen analisia, plangintza didaktikoaren berrikuspena, errekupeazio-sistema...].</p> <p><b>CONSECUENCIAS DE LA EVALUACIÓN</b> [medidas de refuerzo y ampliación, adaptaciones organizativas y metodológicas, análisis de resultados, revisión de la planificación didáctica, sistema de recuperación...].</p>	
<p>Ebaluaketa notan 5 edo gehiago lortu ez duten ikasleek errekupeaketa froga/lan/proiektu bat egin beharko dute irakaslearen arabera.</p> <p>Froga hau hurrengo ebaluaketan zehar burutuko da. Berreskurapenaren nota hurrengo nota txostenean agertuko da eta ez da 5 baino altuagoa izango.</p> <p>Berreskurapena ez gainditezekotan, ikaslea suspenditutako ebaluaketekin joan beharko da ohiko frogara. Froga hau prestatzeko ikasleari errepeaso ariketak eta zalantzak argitzeko aukerak (jolasorduetan, klasean bertan...) eskeiniko zaizkio.</p> <p>Ohiko froga ez gainditezekotan, 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 oinarrizko ezagutzak neurtuko dira.</p>	

## 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 TXANTILLOIA

<b>Arloa:</b> INFORMAZIOAREN ETA KOMUNIKAZIOAREN TEKNOLOGIAK	
<b>Gaia:</b> <i>Multimedia ekoizpena</i> → <b>Audio edizioa Audacity-rekin.</b>	
<b>Maila:</b> 1º BATXILERGOA	
<b>Saioak:</b> 9	
<b>Proposamenaren justifikazioa:</b> 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 akatsak asumitzen eta onartzen lagunduko die.	
<b>Arazo-egoera</b>	
<p><b>a) Testuingurua:</b> Audio ediziorako tresna bat erabilia kasu erreal batentzako muntaia bat sortu beharko dute emandako baldintzak betez. Adibidez:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <u>Irrati saioa:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Elkarrizketak</li> <li>● Audioa: abestiak</li> <li>● Soinu efektuak: txaloak, txistuak...</li> <li>● Iragarkiak</li> <li>● ...</li> </ul> </li> <li>○ <u>Audioa ipuina:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Narrazioa</li> <li>● Soinu efektuak</li> <li>● Musika</li> <li>● ...</li> </ul> </li> <li>○ <u>Abestia:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Musikaren aukeraketa</li> <li>● Aukeratutako musikara egokitzen den letra sortu.</li> <li>● Soinu efektuak</li> <li>● ...</li> </ul> </li> </ul> <p><b>b) Arazoa:</b> Zer nolako muntaia sortu dezaket ditudan baliabideekin? Erakargarria izango al da? Bete beharreko oinarrizko baldintzak betetzen ditu?</p> <p><b>c) Helburua:</b> Audacity erabilia ezarritako helburuak beteko dituen eta erakargarria izango den audioa sortzea.</p>	
<b>Eginkizuna:</b>	
Emandako aukeretatik bat autatu eta baldintza minimoak beteko dituen audio muntaia sortzea Audacity audio editorea erabiliz.	
<p><b>Oinarrizko kompetentziak:</b></p> <p><u>A. Zeharkako kompetentziak</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ikasten ikasteko kompetentzia: Pentsatzen jakitea eta ikastea.</li> <li>b. Komunikazio kompetentzia eta kompetentzia digitala: Komunikatzen jakitea.</li> </ul> <p><u>B. Disziplina kompetentziak</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Hizkuntza eta komunikaziorako kompetentzia.</li> <li>b. Arteetarako Kompetentzia.</li> </ul>	<p><b>Jarduerak:</b></p> <p>A.a-. Proiektuaren inplementazioan zehar. Lortu nahi dituen helburuak lortzeko erabakiak hartu eta erroreak asumituz eta konponduz ikasi beharko du.</p> <p>A.b-. Aukeratutako gaiaren arabera muntaiak informazio minimo batzuk transmititu beharko ditu.</p> <p>B.a-. Muntaiak dituen testuak modu egokian idaztea.</p> <p>B.b-. Muntaia egiterakoan arte lanean aukeratutako gaiarekin erlazonatutako irizpide batzuk mantentzea, beti ere sormenari lekua utziz.</p>

**Helburu didaktikoak:**

- 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:**

- 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:**

- 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.****A. Adierazleak**

- a. Audio muntaia bat diseinatzeko gai da.
- b. Diseinatutako muntaia sortzeko gai da.
- c. Arazo bati sormena erabiliz ahalik eta modurik eraginkorrean irtenbidea bilatzeko gai da.

**B. Tresnak**

- a. Irakaslearen ebaluazio taulak.
- b. Koebaluazio taulak.



**Arloa:** INFORMAZIOAREN ETA KOMUNIKAZIOAREN TEKNOLOGIAK

**Gaia:** Bideo edizioa → HOZKAILU SOLIDARIOA

**Maila:** 1º BATXILERGOA

**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 hezteko jasagarritasun horretan parte aktibo izan daitezen motibatzea.

**Arazo-egoera:**

- A. Testuingurua: 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 eratu eta atazak esleituz, ala ere partaidetza oraindik baxua da.
- B. Arazoa: Bideo baten bitartez ikasle, irakasle eta irakasle ez diren langileen partaidetza bilatu proiektuak aurrera jarraitu dezan.
- C. Helburua: Hozkailu solidarioaren berri ematea bideo batatan bitartez partaidetza bultzatzeko helburuarekin.

**Eginkizuna:**

WeVideo editorea erabiliz eta klasean ikasitako baliabide ezberdinak praktikan jarri, partaidetza bultzatuko duen bideo bat sortu lan baldintza hauek kontutan izanik:

Iraupena: 3-5min

Bideoaren transkripzioa:

- 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. Antzezpenaren grabazioa. 3. Lanaren aurkezpena
Gizarte eta herritartasunerako konpetentzia: elkarrekin bizitzen jakitea.	Gaia 'Hozkailu solidarioa' izanik zuzenki lotuta dago gaitasun honen garapenarekin.
Norberaren autonomiarako konpetentzia: izaten jakitea.	Talde lana denetik, bere ardurak bere gain hartzen ikasi beharko du, bai modu indibidualean zein talde bezala.
Norberaren ekimenerako konpetentzia: Ekimenez jokatzeko jakitea.	Proiektuak garatzen direnean garrantzitsua da planifikazio on bat egitea atazak sekuentziatzeko eta epeak errespetatu ahal izateko.

B) Diziplina baitakoak:

Teknologiarako gaitasuna: Konpetentzia digitala	1. Gidoia sortu eta partekatze testu editore baten bitartez. 2. Bideo grabazio eta edizioarekin erlazionaturiko jarduerak
Arteetarako konpetentzia: Ikus-entzunezko adierazpena.	Bideoaren grabazioa eta edizioa

**Helburu didaktikoak:**

- 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.
- U.D. honetako edukiak aurreko unitateetan ikusitako kontzeptuekin erlazionatzea (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 esperimendatzaile bat mantentzea.
- Sorkuntzak elkarbanatzea behar bezala babestuz.

**Edukiak:**

- 8.1-. Ediziorako baliabideak.
- 8.2-. Bideo Edizioa
  - 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:**

- Bideo ediziorako aplikazioaren interfacea osatzen duten atal ezberdinak ezagutzea.
- Audio, bideo eta irudi ezberdinekin bideo muntaiak sortzea.
- Bideo bati testuak gehitzea.
- Bideo muntaiak formatu ezberdinetara esportatzea, ezaugarriak kontutan hartuz.
- U. D. honetako edukiak aurreko unitateetan ikusitako kontzeptuekin erlazionatzea (trantsizioak, irudiak, audio edizioa...)
- Ikasgaiarekiko jarrera sortzaile bat mantentzea.
- Erabilitako multimedia materialen eskubide legalak errespetatzea.
- Jasotako ezagutzak egunerokotasunean edo eta beste ikasgai batzuetan aplikatzeko gai izatea.
- Bideo edizio tresnekiko jarrera autodidakta eta esperimendatzaile bat izatea.

**B-. Tresnak:**

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

- Irakaslearen apunteak