

**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**

**Urteko/ikasturteko programazio didaktikoa**  
**Programación didáctica anual/de curso**

<b>ikastetxea:</b> <i>centro:</i> IES Uribe Kosta BHI	<b>kodea:</b> <i>código:</i> 015143
<b>etapa:</b> <i>etapa:</i> Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza	<b>zikloa/maila:</b> 2. zikloa / 4. maila <i>ciclo/nivel:</i>
<b>arloa/irakasgaia:</b> <i>área / materia:</i> Informatika	
<b>osatutako arloak/irakasgaiak</b> <i>materias integradas/ áreas</i> IKT	
<b>diziplina barruko oinarrizko kompetentzia elkartuak</b> <i>competencias disciplinares básicas asociadas</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Komunikazio kompetentzia eta kompetentzia digitala: Komunikatzen jakitea.</li> <li>● Ikasten ikasteko kompetentzia: Pentsatzen jakitea eta ikastea.</li> <li>● Gizarterako eta herritartasunerako kompetentzia: Elkarrekin bizitzen jakitea</li> <li>● Norberaren autonomiarako kompetentzia: izaten jakitea</li> </ul>	
<b>irakasleak:</b> Iker González Gondra <i>profesorado:</i>	<b>ikasturtea:</b> 2018-2019 <i>curso:</i>

**Zeharkako kompetentziak / Competencias transversales:**

- Hizkuntza eta komunikaziorako kompetentzia
- Arteetarako Kompetentzia
- Zientziarako, Teknologiarako eta Gizarte-Herritartasunerako kompetentziak

<b>helburuak</b> <i>objetivos</i>	<b>ebaluazio-irizpideak</b> <i>criterios de evaluación</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Google Apps-ek bere barne hartzen dituen oinarrizko tresnak menperatzea komunikazioan eta informazioaren elkar trukatzeko moldatzeko.</li> <li>● Planteatutako arazo bati soluzioa bilatzea algoritmia aplikatuz eta ahal den heinean irudimena eta sormena erabiliz.</li> <li>● Sistema eragileekin erlacionatutako funtzezko eragiketak menperatzea.</li> <li>● Gailu mugikorrek eta hari gabekoak edo haridunak elkarri konektatzea informazioa eta datuak trukatzeko. Dispositibo sinpleenez baliatuko gara hau egiteko.</li> <li>● Kalkulu orriak erabilia planteatutako arazo bati irtenbidea bilatzea eta lortutako emaitzak interpretatzeko gai izatea.</li> </ul>	<p><b>1.-Oinarrizko mantentze-lan teknikoak aplikatzen ditu, ordenagailuaren erabilera optimizatzeke era lokalean zein sarean.</b></p> <p>1.1-.Sistema eragilea aukeratzeko irizpideak ezagutzen ditu.</p> <p>1.2-.Ekipo informatikoen prestazioak hobetzen daki.</p> <p>1.3-.Aplikazioak eta sistemaren eguneratzeak deskargatzen daki.</p> <p><b>2-.Aplikazioak instalatzen eta konfiguratzeko dituzten teknika garatzen ditu, eta sistema informatikoak elkarri lotzeko teknika garatzen ditu.</b></p> <p>2.1-.Zabor-posta deusezteko iragazkiak instalatu eta erabiltzen ditu.</p> <p>2.2-.Beharrezkoak diren aplikazioak instalatu eta desinstalatzeko teknika dakizki.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Argazkiak atera ondoren, edizio digitala egitea eta ordenagailuz sortutako irudietatik desberdintzea eta ezaugarriak aldatzea. Hau argazki kameraz gain, irudiak editatzeko programa desberdinak erabiltzen lortuko da.</li> <li>● Audiodun bideo zatiak jasotzea, editatzea eta muntatzea ikus-entzunezko mezuak sortzeko.</li> <li>● Hitzaldia osatzeko aurkezpenak diseinatzea eta egitea, ideiak eta proiektuak aurkezteko.</li> <li>● Sareko edukiak sortzea elkartruckerako baliabideekin eta multimedia elementuak.</li> <li>● Norbere identitate digitala babesten jakitea.</li> <li>● Interneten talde laneko aplikazioak erabiliz, gizarte- sare birtualetan parte hartu informazioa igorri eta jasotzen ekimen bateratuak bultzatzeko eta errespetuaz talde- ekoizpenak sortzeko.</li> <li>● Sarearen baliabideak erabili softwarea eta edukia banatzeko ereduak ezagutzuz, jabetza intelektuala errespetatuz, eta erabilpena baimentzen duten iturrietara joan interneteko jabego pribatuaren kontzientzia berenganatzeko.</li> </ul>	<p><b>3-.Gailu mugikorrek eta hari gabekoak edo kabledunak elkarri konektatzea, informazioa eta datuak trukatzeko.</b></p> <p>3.1-.Ordenagailua eta gailu mugikorrek konektatzen ditu informazioa trukatzeko</p> <p><b>4-. Argazkiak atera ondoren edizio digitala egitea eta ordenagailuz sortutako irudietatik desberdintzea, eta erabiliko diren inguruaren arabera beren ezaugarriak aldatzea.</b></p> <p>4.1-.Argazkiak ateratzen ditu formatu digitalean.</p> <p>4.2-.Irudien edizioko ezaugarriak aldatzen ditu.</p> <p><b>5-. Software espezifikoa erabiliz audiodun bideo zatiak kapturatzea, editatzea eta muntatzea, ikus-entzunezko mezuak sortzeko.</b></p> <p>5.1-. Instalatu eta erabiltzen ditu bideoa eta audioa kapturatzeko, kudeatzeko eta biltzeko gailua eta aplikazioak.</p> <p>5.2-.Bideoak editatzen ditu ikus-entzunezko mezuak egiteko.</p> <p><b>6-.Hitzaldi bat osatzeko aurkezpenak diseinatzea eta egitea, ideiak eta proiektuak erakusteko.</b></p> <p>6.1-.Kontzeptuak jendaurrean era ordenatuan azaltzen ditu.</p> <p>6.2-.Testuak, irudiak, bideoak eta audioa zuzentasunez erabiltzen dakizki multimedia-aurkezpenetan.</p> <p><b>7-. Google Apps-ek bere barne hartzen dituen oinarrizko tresnak menperatzea komunikazioan eta informazioaren elkar trukatzean moldatzeko.</b></p> <p>7.1-. Ea Gmail kontu batetako sarrera ontziko mezuak era ordenatuan kudeatzen dituan.</p> <p>7.2-. Ea e-mailak bidaltzeko gai den, testuak formateatuz eta dokumentuak atxikituz.</p> <p>7.3-. Ea kontaktuak kudeatzeko gai den.</p> <p>7.4-. Ea Google Calendarreko gertakariak kudeatzeko gai den.</p> <p><b>8-. Planteatutako arazo bati soluzioa bilatzea algoritmia aplikatuz eta ahal den heinean irudimena eta sormena erabiliz.</b></p> <p>8.1-. Ea planteatutako arazo bati irtenbidea emango dion algoritmoa bilatzeko gai den.</p> <p>8.2-. Ea programazio ingurune batetako oinarriak menperatzen dituen, besteak beste</p>
--	---

	<p>aginduak, konpilazioa eta akatzen zuzenketa.</p> <p>8.3-. Ea programa bat inplementatzeko beharrezkoak diren aldagai, baldintzak eta agindu errepikakorrak bezelako elementuak menperatzen dituen.</p> <p>8.4-. Ea informatikarekiko ikuspegi sortzaile bat mantentzen duen.</p> <p>8.5-. Ea besteen sormenekiko jarrera kritiko baina positiboa bat mantentzen duen.</p> <p>8.6-. Ea norbere lanak besteekin partekatzen eta jarrera kolaboratibo bat mantetzen duen.</p> <p><b>9-. Sare sozial nagusiak esagutzea eta hauen erabilera zuzen bat egitea, beti ere burututako ekintzen eragin eta ondorioen burujabe izanez.</b></p> <p>9.1-. Ea Interneteko sare sozial nagusiak eta beraien ezaugarriak ezagutzen dituen.</p> <p>9.2-. Ea sare sozialek eskeintzen dizkiguten oinarrizko tresnak menperatzen dituen.</p> <p>9.3-.Ea sare sozial baten ezarpenak konfiguratzen dakien bere intimitate eta konfidentziasuna babesteko.</p> <p>9.4-. Ea sare sozialetan burututako ekintzen ondorioak esagutzen dituen.</p> <p>9.5-. Ea ciberbullinga zer den dakien eta honen inguruko sare sozialen erabilera zuzen bat egiten duen</p>
--	---

**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.].

**Begiratu dokumentu honen bukaerako eranskinetan**

- **1. arazo egoera / Situación problema 1**  
*Ekitaldi batetarako plana sortu.*
- **2. arazo egoera / Situación problema 2**  
*Txakur kaken inguruko sensibilizaziorako kartelak sortu.*

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

**SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS** [organización en periodos, unidades didácticas, proyectos, núcleos de aprendizaje...].

## 1go. EVALUATION:

### Google Apps

#### E-mail.

- Send and receive mails through Gmail.
- Organization of the e-mail.
- Contact management.

#### Calendar

- Calendar management.

#### Drive

- Organization of documents
- Share

#### Google DOCS

- Create documents of different types
- Share

#### Google Maps

- Look places up.
- Different views
- Use Google Maps as a GPS
- Creating plans

### Foundations of programming:

#### Karel simulator

- Sequential estructuras
- Conditional estructuras.
- Loops: FOR and WHILE
- Functions

#### Scratch

- Signals and synchronization
- Variables
- Loops: REPEAT

## 2. EVALUATION:

### Operating Systems

- What's an operating system?
- Hardware.

### Video editing

- How to use peripherals to record.
- Video editing.
- Create a film using WeVideo..

### Audio editing

Audio editing with Audacity.

### Image editing

- Image types and formats.
- Image editing with GIMP
- Animated GIFs.

### **3. EVALUATION**

#### **Spreadsheets (Microsoft Excel)**

- Types of data
- Basic operations
- Relative and absolute references.
- Basic functions.
- Creating graphics.

#### **Slide editor**

- Designing presentations.
- Creating slides.
- Oral presentation.

#### **Blogs: Google sites**

- Creating blogs.
- Blog management.

**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 hoiak 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 zeharrean hainbat proiektu lantzen saiatuko gara:

- HTB: Irakurmena landuko da “Programazioa Sarrera” textuarekin.
- Agenda 21:
  - Hondakin teknologikoen arazoa landuko da.
  - Multzoz guztiek ondorengo ikuspegi 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><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-tresna bakoitzaren pisua eta balioa]</p> <p><b>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN</b> [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"> <li>● Froga teorikoak.</li> <li>● Froga praktikoak.</li> <li>● Idatzizko lanak.</li> <li>● Proiektuak.</li> <li>● Klasean burututako ariketak.</li> <li>● Ebaluazio taulak: Hauek hiru mailatan eman daitezke.                     <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Irakasleak ikasleei</i>: Irakasleak erabiliko ditu ikasleen proiektuak bidezko modu batetan ebaluatzeko.</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>KONTZEPTUAK %30</b> Klasean burututako galdetegi, proba, esposaketa eta proiektuei dagokio.</p> <p><b>PROZEDURAK %50</b> Ebaluaketan zehar ikasgelan edo etxean burututako ariketa eta lan praktikoak.</p> <p><b>JARRERA %20</b> Honako hauek dira jarrera notan eragina daukaten faktoreak:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1-. Ikasgaiarekiko interesa.</li> <li>2-. Puntualtasuna.</li> </ol>

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Ikasleak ikasleei</i>: Taula hauek bere kideek klasearen aurrean aurkeztutako lanak ebaluatzeko baliko dute eta nolabaiteko pisua izango dute prozeduren notan.</li> <li>○ <i>Ikasleak 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 bilakatuz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3-. Materialarekiko eta bere klasekideekiko errespetua.</li> <li>4-. Lan ohiturak, bai klasean baita etxean ere.</li> <li>5-. Hutsegiteak.</li> <li>6-. Amonestazioak.</li> <li>7-. Euskararen erabilera.</li> </ul>
<p><b>EBALUAZIOAREN ONDORIOAK</b> [indartzeko eta zabaltzeko neurriak, antolamendu-egokitzapenak eta egokitzapen metodologikoak, emaitzen analisia, plangintza didaktikoaren berrikuspena, errekupezio-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 errekupeziaketa frogala/lan/proiektu bat egin beharko dute irakaslearen arabera.</p> <p><b>Froga</b> hau hurrengo ebaluaketan zehar burutuko da. Berreskurapenaren nota hurrengo nota txostenean agertuko da eta ez da 5 baino altuagoa izango.</p> <p>Berreskurapena ez gaitzekotan, ikaslea suspenditutako ebaluaketekin joan beharko da ohiko frogara. Froga hau prestatzeko ikasleari errebaso ariketak eta zalantzak argitzeko aukerak (jolasorduetan, klasean bertan...) eskeinitu zaizkio.</p> <p>Ohiko frogara ez gaitzekotan, ez ohiko <b>azterketa</b> egin beharko du, non ikasturte osoko ezagutzak neurtuko diren. Azterketa honi aurre egiteko errebaso materialak eta klaseak prestatuko dira azterketa aurreko egunetan. Azterketa ordu eta erdian egin beharko du asko jota eta ikasgaiari dagozkion oinarriko ezagutzak neurtuko dira.</p>	

#### **OHARRAK / OBSERVACIONES**

<p>_ <b>Normalizazioa</b>: Euskararen erabilera bultzatzeko ekimenak eta jarduerak landuko ditugu, euskararen erabilera sustatzen, zaintzen, indartzen eta erabiltzen.</p> <p>_ <b>Irakurketa Plana</b>: Arloko testu espezifikoko ulertzeko jarduerak landuko dira, ikaskuntza-jardunaren oinarriko edukia izan dadin.</p> <p>_ <b>HTB</b>: 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.</p> <p>_ <b>Hezkidetzak (Aniztasuna)</b>: Sexuen arteko eskubide berdintasuna, edozein eratako bereizkeriaren aurreko gaitzespena eta kultura guztien begirunea modu eraginkorrean gauzatu. Guztien partaidetza positiboa sustatu.</p> <p>_ <b>Bizikasi</b>: "Arloko ekintzetan, hezkuntza komunitateko kide guztien arteko harreman positiboak eta elkar bizitza osasungarria eraikitzen lagunduko da."</p> <p>_ <b>Agenda 21</b>: Kontsumoaren arduratsua bultzatu eta ikastetxe ingurunearen alde lan egiteko konpromesua baloratuko da.</p> <p>_ <b>IKT</b>: Gure ikasleek bere garapenerako behar dituzten gaitasun digitalak eskuratzeko informazio bilatu, lortu, prozesatu eta komunikatu beharko dute (informazio hori jakintza bilakatzen).</p>
---

## ARAZO EGOERA BATETIK ABIATUTA UNITATE DIDAKTIKO BAT PROGRAMATZEKO TXANTILLOIA

<b>Arloa:</b> Informatika	
<b>Gaia:</b> Google Maps: <b>Musika festibal batetarako plano bat sortu.</b>	
<b>Maila:</b> 4DBH	
<b>Saioak:</b> 2	
<b>Proposamenaren justifikazioa:</b> Gaur eguneko gizartean IKT-ak edonon ageri dira. Hauek osatzen dituzten aplikazioak nola dauden sortuak eta egituratuak informatikaren esparruan hobeto maneiatzen lagunduko ditu gure ikasleak. Bestalde informatikaren beraren ulermen sakonago bat eskeiniko die. Proiektu bidezko lanek bestalde erabakiak hartzera eta beraien akatzak asumitzen eta onartzen lagunduko die. Proiektuen hainbat alderdi hein handi batetan libreak direnetik beraien irudimena eta sormena lantzeko aukera emango die.	
<b>Arazo-egoera</b>	
<p>a) <b>Testuingurua:</b> Hainbat egunetako musika festibal batetarako plano bat definitu beharko dute Google Maps erabiliz. Plano horretan bisitariak erabiliko dituzten baliabide ezberdinak definituta egon beharko dira, besteak beste: komunak, eszenatokiak, dutxak, akanpalekuak, aparkalekuak... bukatutakoan partekatzeko asmoarekin.</p> <p>b) <b>Arazoa:</b> Zer nolako plana sortu dezaket ditudan baliabideekin? Erabilgarria izango al da? Besteak erabiliko al dute?</p> <p>c) <b>Helburua:</b> Bisitarietarako erabilgarria izango den plano bat sortzea.</p>	
<b>Eginkizuna:</b> Kokalekua librea izanik, hainbat egunetako festival batetarako plana definitu eskeiniko diren baliabide ezberdinekin.	
<b>Oinarrizko kompetentziak:</b>	<b>Jarduerak:</b>
<p><u>A. Zeharkako kompetentziak</u></p> <p>a. Ikasten ikasteko kompetentzia: Pentsatzen jakitea eta ikastea.</p> <p>b. Komunikazio kompetentzia eta kompetentzia digitala: Komunikatzen jakitea.</p> <p><u>B. Disziplina kompetentziak</u></p> <p>a. Zientziarako, Teknologiarako eta Gizarte-Herriartasunerako kompetentziak.</p> <p>b. Hizkuntza eta komunikaziorako kompetentzia.</p> <p>c. Arteetarako Kompetentzia.</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-. Proiektuaren inplementazioan zehar.</p> <p>B.a-. Proiektuaren inplementazioan zehar.</p> <p>B.b-. Baliabide bakoitzaren deskribapena zehaztean.</p> <p>B.c-. Interfacea diseinatzerakoan.</p>
<b>Helburu didaktikoak:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Google Maps-ek planoak definitzeko eskeintzen dizkigun tresna ezberdinak menperatzea.</li> <li>● Baliabide bakoitzari lotutako deskribapenean azalpen argiak emateko gai izatea.</li> <li>● Sortutako plana modu ezberdinetan elkarbanatzeko gai izatea.</li> <li>● Plano baten interfacea diseinatzekeo gai izatea.</li> </ul>	
<b>Edukiak:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Google Maps-en lan giroa.</li> <li>● Eskua: Mapa mugitu eta zoom egin.</li> <li>● Markatzailea: Leku zehatzak apuntatu.</li> <li>● Lerroak marraztu: Esparruak definitzea.</li> <li>● Jarraibideak.</li> <li>● Azalera eta distantzien neurketa.</li> </ul>	



**Jardueren sekuentzia:**

- a) Googlen saioa hasi.
- b) Joan Google Maps-era.
- c) Erabaki festibala non ospatuko den eta bertara abiatu Google Maps-en.
- d) Erabaki elementu ezberdinak non kokatuko diren.
- e) Kokatu elementuak mapan.
- f) Elkarbanatu sortutako mapa irakaslearekin.

**Ebaluazioa.****A. Adierazleak**

- a. Leku bat Google Maps-en bilatzeko gai da.
- b. Plano batetan jarduera ezberdinak aurrera eramateko behar izango diren txokoak kokatzeko gai izatea.
- c. Google Maps erabilia eta aurreko puntuaren kokapenak errespetatuz plano bat sortzeko gai izatea.
- d. Sortutako plano beste erabiltzaile batzuekin elkarbanatzeko gai izatea.

**B. Tresnak**

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

<b>Arloa:</b> Informatika					
<b>Gaia:</b> Irudi edizioa → <b>TXAKUR KAKEN INGURUKO SENSIBILIZAZIOA</b>					
<b>Maila:</b> 4. DBH					
<b>Saioak:</b> 3					
<p><b>Proposamenaren justifikazioa:</b></p> <p>Garrantzitsua da gure gazteen artean elkarbizitza egoki batetarako beharrezkoak diren ohiturak, errespetua eta ekintza sozialekiko konpromisoa bultzatzea.</p> <p>Txakur kakak batzea ohitura hauen artean kokatu genezake, proiektu hau, beste hainbat jarreraren hazia bilakatu daitekeelarik.</p>					
<p><b>Arazo-egoera:</b></p> <p>A. <u>Testuingurua:</u> Plentziako herrian kalean batu gabe dauden txakur kaken kopurua altua dela antz eman dute Agenda 21-eko kideek. Udal Foroetan gaia pare bat aldiz agertu den arren Udaletxeak eta Mankomunitateak oraindik ez dute hau zuzentzeko ekintzarik aurrera eraman.</p> <p>B. <u>Arazoa:</u> Plentziako biztanleak arazoaren garrantziaz jabetzen lagunduko duen kartel bat sortu, hau da, txakur kaken sensibilizazio kanpainarako baliagarria izango den iragarki bat sortu.</p> <p>C. <u>Helburua:</u> Ikasleak gizalegez joka dezaten ohiturak sustatzea eta ekintza sozialetan beraien partaidetza bultzatzea. Bizikidetzaren egoki baten oinarriak sustatzea.</p>					
<p><b>Eginkizuna:</b></p> <p>Unitate didaktikoan zehar berenganatutako ezagutzak erabiliz diseinatu txakurren kakak batzearen arduraz sensibilizatzeko balioko duen kartela.</p> <p>Hartu kontutan honako jarraibide hauek proiektuari aurre egin aurretik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Internetetik ideiak hartu. <ul style="list-style-type: none"> <li>Leloa aukeratu: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Euskaraz</li> <li>b. Gazteleraz</li> </ol> </li> </ul> </li> <li>2. Kartelaren zirriborro bat egin paperean</li> <li>3. Materiala bilatu eta karpeta batetan gordetzen joan</li> <li>4. Irudiak: Lizenziak kontutan hartu</li> <li>5. Logoak: UK BHI, Plentziako Udala, Agenda 21</li> <li>6. DISEINATZEN HASI!!!!</li> </ol>					
<p><b>Konpetentziak:</b></p> <p>A) Zeharkakoak:</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <p>Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia.</p> </td> <td style="width: 50%;"> <p>Jarduerak:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leloa modu egokian egon beharko da idatzia bi hizkuntzatan.</li> <li>2. Lanaren aurkezpena</li> </ol> </td> </tr> <tr> <td> <p>Gizarte eta herritartasunerako konpetentzia:</p> </td> <td> <p>Gaia 'Txakur kaken inguruko sensibilizazioa'</p> </td> </tr> </table>		<p>Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia.</p>	<p>Jarduerak:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leloa modu egokian egon beharko da idatzia bi hizkuntzatan.</li> <li>2. Lanaren aurkezpena</li> </ol>	<p>Gizarte eta herritartasunerako konpetentzia:</p>	<p>Gaia 'Txakur kaken inguruko sensibilizazioa'</p>
<p>Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia.</p>	<p>Jarduerak:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leloa modu egokian egon beharko da idatzia bi hizkuntzatan.</li> <li>2. Lanaren aurkezpena</li> </ol>				
<p>Gizarte eta herritartasunerako konpetentzia:</p>	<p>Gaia 'Txakur kaken inguruko sensibilizazioa'</p>				

elkarrekin bititzen jakitea.	izanik zuzenki lotuta dago gaitasun honen garapenarekin.
Norberaren autonomiarako kompetentzia: izaten jakitea.	Bere ardurak bere gain hartzen ikasi beharko du, bai modu indibidualean zein talde bezala.
Norberaren ekimenerako kompetentzia: Ekimenez jokatzeko jakitea.	Proiektuak garatzen direnean garrantzitsua da planifikazio on bat egitea atazak sekuentziatzeko eta epeak errespetatu ahal izateko.

B) Diziplina baitakoak:

Teknologiarako gaitasuna: Kompetentzia digitala	Aurretik eskuz eginiko bozetua GIMP aplikazioaren bitartez gauzatu.
Arteetarako kompetentzia: Ikus-entzunezko adierazpena.	Aurretik eskuz eginiko bozetoa GIMP aplikazioaren bitartez gauzatu.

**Helburu didaktikoak:**

- Irudi edizioarekin erlazionatutako oinarriko kontzeptuak ulertzea, besteak beste pixela, kolorea edo geruza.
- Proiektu bat gordetzearen eta esportatzearen arteko ezberdintasuna ulertzea.
- Irudi bati biraketa, eskalatzea edo perspektiba bezalako transformazioak aplikatzea.
- Irudi baten elementu/geruza ezberdinak mugitzea.
- Irudi batetan testuak formatu ezberdinetan txertatzea.
- Irudi baten koloreak egokitzea honen kalitatea hobetzeko.
- Selekzio tresna ezberdinak aukeratzeko eta erabiltzeko gai izatea irudiaren ezaugarriak kontutan izanik.
- Jatorri ezberdinetako irudiak erabiliz muntaia berriak sortzea tresna ezberdinak erabiliz.
- Irudia geruzatan banatzearen kontzeptua barneratzea.
- Irudi bati iragazi/filtro ezberdinak ezartzea nahi den efektua lortzeko.
- Tanpoien bitartez irudiaren parteak ezkutatzeko gai izatea, gehien bat irudiak konpontzeko helburuarekin.
- GIF animatuak sortzea.
- Erabilitako irudien eskubide legalak errespetatzea.
- Jasotako ezagutzak egunerokotasunean eta beste irakasgai batzuetan erabiltzea.
- Ikasgaiarekiko jarrera sortzaile bat izatea.
- Sortutakoa besteekin elkarbanatzea behar bezala babestuz.

**Edukiak:**

- 6.1-. Oinarriko kontzeptuak: pixela, kolorea, geruza eta formatuak.
- 6.2-. Transformazio eragiketak
  - 6.2.1-. Biratu.
  - 6.2.2-. Eskalatu.
- 6.3-. Irudien edizioa.
  - 6.3.1-. Aukeraketa tresnak.
  - 6.3.2-. Testua.
  - 6.3.3-. Kolorea.
  - 6.3.4-. Tanpoi edo zuzentzaileak.
  - 6.3.5-. Iragazkiak.
  - 6.3.6-. Brotxak eta pintzelak.
  - 6.3.7-. GIF animatuak

#### 6.4-. Proiektua: Irudi muntaia

##### **Jardueren sekuentzia:**

1. Ideiak bilatu
2. Bozetoa prestatu
3. Materiala lortu
4. Editatu
5. Esportatu
6. Proiektuaren aurkezpena
7. Ebaluazioa eta koebaluazioa.
8. Aukeratutako kartelak Inprimatu.
9. Herriko iragarki tauletan kokatu (talde osoa)

##### **Bilakaera:**

###### A-. Adierazleak:

- Ea irudi ediziorako programa bat erabiltzeko beharrezkoak diren elementuak ezagutzen dituen, besteak beste: kolorea, geruza, tresna barra eta historia leihoa.
- Ea tresna barrako oinarriko tresnak erabiltzen dituen.
- Ea irudi ezberdinak eta testuak konbinatuz muntaiak egiten dituen.
- Ea irudi bati transformazio ekintzak aplikatzen dizkion: biratu, eskalatu, itzulbiratu...
- Ea selekzio tresna ezberdinak aukeratzen eta erabiltzen dituen irudiaren ezaugarriak kontutan izanik.
- Ea erabilitako irudien eskubide legalak errespetatzen dituen.
- Ea jasotako ezagutzak egunerokotasunean eta beste irakasgai batzuetan erabiltzen dituen.
- Ea ikasgaiarekiko jarrera sortzaile bat mantentzen duen.

###### B-. Tresnak:

- GIMP 2.8.22
- Google Chrome
- Irakaslearen apunteak
- Ebaluazio eta koebaluazio errubrikak.
- Irakaslearen apunteak