

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/ikasmailako 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>	DERRIGORREZKO BIGARREN HEZKUNTZA	zikloa/maila: <i>ciclo/nivel:</i>	2º zikloa/ 4º maila
arloa/irakasgaia: <i>área / materia:</i>	INFORMATIKA		
osatutako arloak/irakasgaiak <i>áreas/materias integradas</i>			
diziplina barruko oinarrizko kompetentzia elkartuak <i>competencias disciplinares básicas asociadas</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Komunikazio kompetentzia eta kompetentzia digitala: Komunikatzen jakitea. ● Ikasten ikasteko kompetentzia: Pentsatzen jakitea eta ikastea. ● Gizarterako eta herritartasunerako kompetentzia: Elkarrekin bizitzen jakitea ● Norberaren autonomiarako kompetentzia: izaten jakitea ● Zientzia, teknologia eta osasun kulturarako gaitasuna ● Matematikarako gaitasuna ● Informazioa tratatzeko eta teknologia digitala erabiltzeko gaitasuna 		
irakasleak: <i>profesorado:</i>	DAVID REDONDO RUIZ IKER GONZALEZ GONDRA	ikasturtea: <i>curso:</i>	2018/19

Zeharkako kompetentziak / Competencias transversales:

1. Hizkuntza eta komunikaziorako kompetentzia
2. Arteetarako Kompetentzia
3. Zientzia, Teknologia eta Gizarte-Herritartasunerako kompetentziak
4. Kompetentzia matematikoa

helburuak <i>objetivos</i>	ebaluazio-irizpideak <i>criterios de evaluación</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Google Apps-ek bere barne hartzen dituen oinarrizko tresnak menperatzea komunikazioan eta informazioaren elkar trukatzeko moldatzeko. 2. Planteatutako arazo bati soluzioa bilatzea algoritmia aplikatuz eta ahal den heinean irudimena eta sormena erabiliz. 3. Sistema eragileekin erlazionatutako funtzezko eragiketak menperatzea. 4. Gailu mugikorrek eta hari gabekoak edo haridunak elkarri konektatzea informazioa eta datuak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Oinarrizko mantentze-lan teknikoak aplikatzen ditu, ordenagailuaren erabilera optimizatzeko era lokalean zein sarean. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Sistema eragilea aukeratzeko irizpideak ezagutzen ditu. 1.2. Ekipo informatikoen prestazioak hobetzen daki. 1.3. Aplikazioak eta sistemaren eguneratzeak deskargatzen daki. 2. Aplikazioak instalatzen eta konfiguratzen ditu, eta sistema informatikoak elkarri lotzeko teknikak garatzen ditu. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Zabor-posta deusezteko iragazkiak instalatu eta erabiltzen ditu. 2.2. Beharrezkoak diren aplikazioak instalatu eta desinstalatzeko teknikak dakizki. 3. Gailu mugikorrek eta hari gabekoak edo kabledunak elkarri konektatzea, informazioa eta datuak trukatzeko.

<p>trukatzeko. Dispositibo sinpleenez baliatuko gara hau egiteko.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Kalkulu orriak erabilia planteatutako arazo bati irtenbidea bilatzea eta lortutako emaitzak interpretatzeko gai izatea. 6. 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. 7. Audiodun bideo zatiak jasotzea, editatzea eta muntatzea ikus-entzunezko mezuak sortzeko. 8. Hitzaldia osatzeko aurkezpenak diseinatzea eta egitea, ideiak eta proiektuak aurkezteko. 9. Sareko edukiak sortzea elkartrukerako baliabideekin eta multimedia elementuak. 10. Norbere identitate digitala babesten jakitea. 11. Interneten talde laneko aplikazioak erabiliz, gizarte- sare birtualetan parte hartu informazioa igorri eta jasotzen ekimen bateratuak bultzatzeko eta errespetuaz talde- ekoizpenak sortzeko. 12. Sarearen baliabideak erabili softwarea eta edukia banatzeko ereduak ezagutzuz, jabetza intelektuala errespetatuz, eta erabilpena baimentzen duten iturrietara joan interneteko jabego pribatuaren kontzientzia berenganatzeko. 	<ol style="list-style-type: none"> 3.1. Ordenagailua eta gailu mugikorrek konektatzen ditu informazioa trukatzeko 4. Argazkiak atera ondoren edizio digitala egitea eta ordenagailuz sortutako irudietatik desberdintzea, eta erabiliko diren inguruaren arabera beren ezaugarriak aldatzea. <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Argazkiak ateratzen ditu formatu digitalean. 4.2. Irudien edizioko ezaugarriak aldatzen ditu. 5. Software espezifikoak erabiliz audiodun bideo zatiak kapturatzea, editatzea eta muntatzea, ikus-entzunezko mezuak sortzeko. <ol style="list-style-type: none"> 5.1. Instalatu eta erabiltzen ditu bideoa eta audioa kapturatzeko, kudeatzeko eta biltzeko gailua eta aplikazioak. 5.2. Bideoak editatzen ditu ikus-entzunezko mezuak egiteko. 6. Hitzaldi bat osatzeko aurkezpenak diseinatzea eta egitea, ideiak eta proiektuak erakusteko. <ol style="list-style-type: none"> 6.1. Kontzeptuak jendaurrean era ordenatuan azaltzen ditu. 6.2. Testuak, irudiak, bideoak eta audioa zuzentasunez erabiltzen dakizki multimedia aurkezpenetan. 7. Google Apps-ek bere barne hartzen dituen oinarritzko tresnak menperatzea komunikazioan eta informazioaren elkar trukatzeko moldatzeko. <ol style="list-style-type: none"> 7.1. Gmail kontu batetako sarrera ontziko mezuak era ordenatuan kudeatzen ditu. 7.2. E-mailak bidaltzeko gai da, testuak formateatuz eta dokumentuak atxikituz. 7.3. kontaktuak kudeatzeko gai da. 7.4. Google Calendarreko gertakariak kudeatzeko gai da. 8. Planteatutako arazo bati soluzioa bilatzea algoritmia aplikatuz eta ahal den heinean irudimena eta sormena erabiliz. <ol style="list-style-type: none"> 8.1. Planteatutako arazo bati irtenbidea emango dion algoritmoa bilatzeko gai da. 8.2. Programazio ingurune batetako oinarriak menperatzen ditu, besteak beste aginduak, konpilazioa eta akatzen zuzenketa. 8.3. Programa bat inplementatzeko beharrezkoak diren aldagai, baldintzak eta agindu errepikakorrak bezelako elementuak menperatzen ditu. 8.4. Informatikarekiko ikuspegi sortzaile bat mantentzen du. 8.5. Besteen sormenekiko jarrera kritiko baina positiboa bat mantentzen du. 8.6. Norbere lanak besteekin partekatzen eta jarrera kolaboratibo bat mantentzen du. 9. Sare sozial nagusiak ezagutzea eta hauen erabilera zuzen bat egitea, beti ere burututako ekintzen eragin eta ondorioen burujabe izanez. <ol style="list-style-type: none"> 9.1. Interneteko sare sozial nagusiak eta beraien ezaugarriak ezagutzen ditu. 9.2. Sare sozialek eskeintzen dizkiguten oinarritzko tresnak menperatzen ditu. 9.3. Sare sozial baten ezarpenak konfiguratzeko daki bere intimitate eta konfidentzialtasuna babesteko. 9.4. Sare sozialetan burututako ekintzen ondorioak ezagutzen ditu. 9.5. Ziberbullinga zer den daki eta honen inguruko sare sozialen erabilera zuzen bat egiten du.
---	--

ARAZO EGOERA [Arazo egoera bakoitzaren azken ataza, arazoa eta testuinguraren 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**
Ekitaldi batetarako planoak sortu.
- **2. arazo egoera / Situación problema 2**
Txakur kaken inguruko sensibilizatorako kartelak sortu.

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

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

- **GOOGLE APPS**
 - **Gmail**
 - Bidali eta jaso mezuek
 - Sarrera ontziaren antolaketa
 - Kontaktuak eta taldeak
 - **Calendar**
 - Atazak sortu
 - Atazak kudeatu
 - **Bilaketa aurreratuak Googlen**
 - Bilaketa aurreratuen aukerak
 - **Maps**
 - Lekuak bilatu
 - Bista ezberdinak
 - Planoak sortu
 - Distantziak neurtu
- **PROGRAMAZIOA**
 - **Karel Simulator**
 - Sekuentziak
 - Baldintzak
 - Bukleak: FOR eta WHILE
 - Funtzioak
 - **Scratch**
 - Sekuentziak
 - Bukleak: FOR, WHILE eta REPEAT
 - Baldintzak
 - Aldagaiak
 - Mezuak
- **MULTIMEDIA**
 - **Irudi edizioa**
 - Tipo eta formatu ezberdinak
 - Irudi edizioa GIMPEkin
 - GIFs animatuak
 - **Audio edizioa**
 - Audio edizioa AUDACITY programarekin. Aukerak. Proiektuak sortu.
 - **Bideo edizioa**
 - Gailuak erabili grabatzeko
 - Bideo edizioa WeVideorekin. Aukerak. Menuak. Proiektuak sortu. Proiektuak exportatu. Efektuak aplikatu.

- **OFIMATIKA**
 - **Google DOCS**
 - Dokumentuak sortu.
 - Formatua. Aukerak. Formatu ezberdinetan exportatu.
 - Dokumentuak partekatu
 - **Google KALKULU ORRIAK**
 - Datu tipoak
 - Eragiketa simpleak
 - Funtzioak. Erreferentziak. Rangoak.
 - Grafikoak sortu
 - **Google AURKEZPENAK**
 - Aurkezpenak sortu. Diapositibak sortu.
 - Diseinuak. Plantillak.
 - Trantzizioak.
 - Ahozko aurkezpenak.
- **EDUKIAK ARGITARATU ETA HEDATU**
 - **Blogak: Google Sites**
 - Blog bat sortu eta kudeatu.
 - Sarrerak egin eta partekatu.
 - Sarrerak komentatu.

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 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
- Arkatzak erdira
- Lau bandatan teknika aldiz oso ondo egokitu daiteke taldekako aurkezpenak prestatzeko 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.
 - 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-irizpide bakoitzaren pisua eta balioa]</p> <p>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN [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"> ● Froga teorikoak. ● Froga praktikoak. ● Idatzizko lanak. ● Proiektuak. ● Klasean burututako ariketak. ● Ebaluazio taulak: hiru mailatan eman daitezke. <ul style="list-style-type: none"> ○ Irakasleak ikasleei: Irakasleak erabiliko ditu ikasleen proiektuak bidezko modu batean ebaluatzeko. ○ Ikasleak ikasleei: Taula hauek bere kideek klasearen aurrean aurkeztutako lanak ebaluatzeko balioko dute eta nolabaiteko pisua izango dute prozeduren notan. ○ Ikasleak irakasleari: 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. 	<p>KONTZEPTUAK %30</p> <p>Klasean burututako galdetegi, proba, esposaketa eta proiektuei dagokio.</p> <p>PROZEDURAK %50</p> <p>Ebaluaketan zehar ikasgelan edo etxean burututako ariketa eta lan praktikoak.</p> <p>JARRERA %20</p> <p>Honako hauek dira jarrera notan eragina daukaten faktoreak:</p> <ol 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 6. Amonestazioak
<p>EBALUAZIOAREN ONDORIOAK [indartzeko eta zabaltzeko neurriak, antolamendu-egokitzapenak eta egokitzapen metodologikoak, emaitzen analisisa, plangintza didaktikoaren berrikuspena, errekupeazio-sistema...].</p> <p>CONSECUENCIAS DE LA EVALUACIÓN [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 gainditezkotan, ikaslea suspenditutako ebaluaketekin joan beharko da ohiko frogara. Froga hau prestatzeko ikasleari errepasso ariketak eta zalantzak argitzeko aukerak (jolasorduetan, klasean bertan...) eskeiniko zaizkio.</p> <p>Ohiko froga ez gainditezkotan, ez ohiko azterketa egin beharko du, non ikasturte osoko ezagutzak neurtuko diren. Azterketa honi aurre egiteko errepasso 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 eraginkorren 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

Arloa: INFORMATIKA	
Gaia: <i>Google Maps</i> → EKITALDI BATETARAKO PLANO BAT SORTU	
Maila: 4º DBH	
Saioak: 4	
<p>Proposamenaren justifikazioa: 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.</p>	
<p>Arazo-egoera</p> <p>a) Testuingurua: Hainbat egunetako ekitaldi batetarako plano bat definitu beharko dute Google Maps erabiliz (festibal batetarako adibidez). Plano horretan bisitariak erabiliko dituzten baliabide ezberdinak definituta egon beharko dira, besteak beste: komunak, eszenatokiak, dutexak, akanpalekuak, aparkalekuak... bukatutakoan partekatzeko asmoarekin.</p> <p>b) Arazoa: Zer nolako plano bat sortu dezaket ditudan baliabideekin? Erabilgarria izango al da? Besteak erabiliko al dute?</p> <p>c) Helburua: Bisitarietarako erabilgarria izango den plano bat sortzea.</p>	
<p>Eginkizuna:</p> <p>Kokalekua librea izanik, hainbat egunetako ekitaldi batetarako plano bat definitu eskeiniko diren baliabide ezberdinekin.</p>	
<p>Oinarrizko kompetentziak:</p> <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>Jarduerak:</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-. Interfazea diseinatzerakoan.</p>
<p>Helburu didaktikoak:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Google Maps-ek planoak definitzeko eskeintzen dizkigun tresna ezberdinak menperatzea. ● Baliabide bakoitzari lotutako deskribapenean azalpen argiak emateko gai izatea. ● Sortutako plano bat modu ezberdinetan elkarbanatzeko gai izatea. ● Plano baten interfacea diseinatzeko gai izatea. 	
<p>Edukiak:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Google Maps-en lan giroa. ● Eskua: Mapa mugitu eta zoom egin. 	

- Markatzailea: Leku zehatzak apuntatu.
- Lerroak marraztu: Esparruak definitzea.
- Jarraibideak.
- Azalera eta distantzien neurketa.

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.

Arloa: INFORMATIKA

Gaia: *Irudi edizioa* → TXAKUR KAKEN INGURUKO SENSIBILIZAZIOA

Maila: 3º DBH

Saioak: 3

Proposamenaren justifikazioa:

Garrantzitsua da gure gazteen artean elkarbizitza egoki batetarako beharrezkoak diren ohiturak, errespetua eta ekintza sozialekiko konpromisoa bultzatzea. Txakur kakak batzea ohitura hauen artean kokatu genezake, proiektu hau, beste hainbat jarreraren hazia bilakatu daitekeelarik.

Arazo-egoera:

- A. Testuingurua: 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.
- B. Arazoa: Plentziako biztanleak arazoaren garrantziaz jabetzen lagunduko duen kartel bat sortu, hau da, txakur kaken sensibilizazio kanpainarako baliagarria izango den iragarki bat sortu.
- C. Helburua: Ikasleak gizalegez joka dezaten ohiturak sustatzea eta ekintza sozialetan beraien partaidetza bultzatzea. Bizikidetzaren egoki baten oinarriak sustatzea.

Eginkizuna:

Unitate didaktikoan zehar berenganatutako ezagutzak erabiliz diseinatu txakurren kakak batzearen arduraz sensibilizatzeko balioko duen kartela. Hartu kontutan honako jarraibide hauek proiektuari aurre egin aurretik:

1. Internetetik ideiak hartu.
Leloa aukeratu:
 - a. Euskaraz
 - b. Gazteleraz
2. Kartelaren zirriborro bat egin paperean
3. Materiala bilatu eta karpeta batetan gordetzen joan
4. Irudiak: Lizentziak kontutan hartu
5. Logoak: UK BHI, Plentziako Udala, Agenda 21
6. DISEINATZEN HASI!!!!

Konpetentziak:

A) Zeharkakoak:

Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia.

Jarduerak:

1. Leloa modu egokian egon beharko da idatzia bi hizkuntzatan.
2. Lanaren aurkezpena

Gizarte eta herritartasunerako konpetentzia: elkarrekin bizitzen jakitea.

Gaia 'Txakur kaken inguruko sensibilizazioa' 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 oinarritzko 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.
- Tanpoin 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-. Oinarritzko 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 oinarrizko 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