

2018-19 Urteko/ikasturteko programazio didaktikoa

ikastetxea:	Uribekosta bhi	kodea:	015143
etapa:	Derrigorrezko bigarren hezkuntza	zikloa/ maila:	3.kurtsoa
arloa/irakasgaia:	TEKNOLOGIA		
osatutako arloak/ irakasgaiak:	TEKNOLOGIAK		
diziplina barruko oinarriko konpetentzia elkartuak <i>competencias disciplinares básicas asociadas</i>	HKG-Hizkuntza eta komunikaziorako gaitasuna MAG-Matematikarako gaitasuna AG-Arterakoa: Diseinu eta eraikuntza jardueretan GHG-Gizarterako eta herritartasunerako gaitasuna ZG-Zientziarako gaitasuna TG-Teknologiarako gaitasuna		
irakasleak:	Gaizka Iribar	ikasturtea	: 2018-19

Zeharkako konpetentziak:

1. PIG-Pentsatzen eta ikasten ikasteko gaitasuna
2. HHG-Hitzez, hitzik gabe eta era digitalean komunikatzeko gaitasuna
3. EG-Elkarbizitzarako gaitasuna
4. EEG-Ekimenerako eta ekintzaile-sena garatzeko gaitasuna
5. IIG-Izaten ikasteko gaitasuna

helburuak	ebaluazio-irizpideak
<p>1. Arazo teknologiko desberdinak hautematea eta definitzea informazioa bilduz, antolatuz eta sistematizatuz, arazoak konpontzeko.</p> <p>2. Plastikoak, eraikuntza materialak, makina elektrikoak, zirkuitu elektrikoak eta elektronikoak aztertzea, osagaiak eta zein propietate dituzten ezagutuz eta zergatik erabiltzen eta egin diren aztertuz, nola funtzionatzen duten ulertzeko eta konponbide desberdinak asmatzeko.</p> <p>3. Arazo teknikoak identifikatzea, konponbideak bilatzea, nola bideratu diseinatzea planoak irudikatuz, lan taldean planifikazioa eginez, elkar lanean arduraz, errespetuz eta adorez arituz, berarenganako konfiantza estimulatzeko eta espiritu ekintzailea garatzeko</p> <p>4. Diseinuak taldean gauzatzea</p>	<p>1.- Emandako solido batetik abiatuta honen bistak irudikatzea eta bistak emanik dagokion solidoa perspektiban marrazteko gai izatea.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ea solido batetik abiatuta bista diedroak txukuntasunez, proportzioak zainduz eta marrazketa tresnak erabiliz marrazteko gai den. ● Ea solido baten bistak emanik Cavalieri perspektiban marrazteko gai den. ● Ea solido baten bistak emanik perspektiba isometrikoan marrazteko gai den. <p>2.- Zehaztasuneko neurketa tresnak ezagutzea eta erabiltzea.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ea mikrometroaren eta kalibrearen atalak eta beraien funtzioa ezagutzen duen. ● Ea kalibrearekin neurketak egiteko gai den. ● Ea mikrometroarekin neurketak egiteko gai den. <p>3.- Zirkuitu elektrikoak osatzen dituzten elementuak ezagutzea eta oinarriko balioak kalkulatzeko.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ea zirkuitu elektriko bati begiratzuz bertan parte hartzen duten osagai elektrikoak identifikatzen dituen. ● Ea zirkuitu elektriko bati begiratzuz haren funtzionamendua ulertzen eta deskribatzen

segurtasun arauak mantenduz eta ezagutza desberdinak praktikan aplikatuz, problema arrakastaz ebazteko eta ahalmenen garapenak ematen duen autoestimua sentitzeko.

5. Lortutako emaitzak eta lan prozesua ebaluatzea funtzionamendua egiaztatuz, ingurunean dituzten ondorioak aztertuz, lan taldearen autokritika eginez, arazoa baldintzak betez ebatzi dela ziurtatzeko eta esperientzia barneratzeko.
6. Ebazpen teknikoak eta lorpen prozesua azaldu eta aurkeztea ikur eta hiztegi teknikoak erabiliz, baliabide informatikoak erabiliz eta argudioak erabiliz, konponbideei buruzko informazioa elkarri emateko.
7. Euskal Herriko lanbide eta baliabide teknologikoak denboran eta espazioan identifikatzea plastikoaren eta energiaren sektoreak aztertuz eta makina elektrikoak ekarri izan dituzten aldaketak analizatuz, konponbide teknologikoak izan duten bilakaera ezagutzeko.

dakien.

- Ea zirkuitu elektriko erreal bat emanda honen eskema elektrikoak irudikatze gai den.
- Ea zirkuitu baten eskema elektrikoak erakutsiz zirkuitua muntatzeko gai den.
- Ea Ohmen Legea eta bestelako ekuazioak erabiliz serie zein paraleloan dauden zirkuituetan intentsitatea, tentsioa eta erresistentzia bezalako balioak kalkulatzeko gai den.

4- Prozesu teknologikoak ezagutzea eta hau aplikatzea proiektuak aurrera eramateko orduan.

- Ea prozesu teknologikoaren fase ezberdinak ezagutzen eta aplikatzen dituen arazoei aurre egiteko orduan.
- Ea fase bakoitzean burututako txosten tekniko batean islatzeko gai den.

5- Material plastikoak eta ehun materialak ezagutzea.

- Ea material plastiko garrantzitsuenen ezaugarriak eta erabilerak ezagutzen dituen.
- Ea material plastikoaren fabrikazio teknika nagusiak ezagutzen dituen.
- Ea material plastikoak lantzen dakien, eta proiektuetan aplikatzen dituen proiektuak eraikitzerakoan.

6- Mekanismo eta automatismoak ezagutzea eta oinarriko kalkuluak egitea.

- Ea mekanismo mota ezberdinak eta beraien ezaugarriak ezagutzen dituen.
- Ea transmisio erlazioaren oinarriak aplikatuz aldagai ezberdinen balioa kalkulatzeko gai den.
- Ea klasean ikasitako oinarriak aplikatuz automatismo bat eraikitze gai den.

7- Oinarriko osagai elektronikoak erabiliz planteatutako arazoei irtenbidea bilatzea robotika erabiliz.

- Ea oinarriko osagai elektronikoak ezagutzen eta identifikatzen dituen.
- Ea probobord txartelean oinarriko osagai elektronikoekin muntai xume bat egiteko gai den.
- Ea Arduino moduko plaka bat programatzeko (scratch) gai den.

EDUKIEN SEKUENTZIA / CONTENTS SEQUENCE

1. PRAKTIKA: MINI-ZENTRAL EOLIKOA / PRACTICE: LITTLE WIND FARM

Testuingurua: Energia elektrikoa energia guztietan polifazetikoena izanik, ez du parerik izan mende baten buruan munduan hedatzeko, zer esanik ez herrialde garatuetan. Gizakiok etxe-bizitzetan, eskolan edo sakelako soil bat erabiltzen dugun bakoitzean energia elektriko baliatzen gara.

Elektrizitatea zentral handietan sortzen da, antzeko zerbait gertatzen da zentral eoliko batean, baina zer esanik ez eskala txikiagoan. Zorionez, azken hau tailerrean egin daiteke eta modu honetan ikasleak ikus eta uler dezakete bere funtzionamendua.

Arazoa: Konturatu ez arren nerabeen mundua elektrizitateari estuki lotuta dago, ez dakite nola jokatzeko duen edota nola sortzen den. Adibide modura esan dezagun gaur eguneko nerabeak screen-boys (pantailari lotutako gazteak) bezala ezagutzen direla denbora asko ematen dutelako hauen aurrean, eta pantailak guztiak indar elektriko elikatzen dira.

Energia elektriko bere antolakuntza maila altua dela eta errez eralda daiteke beste edozein energia mota batean argia, mugimendua, soinua, imana, uhinak eta abar.

Xedea: Ikasleak elektrizitatea nola sortzen den ikusteko eta ulertzeko aerosorgailu elektriko bat eraikiko dute. Sorgailu elektriko bezala funtzionatuko duen motorrari lotuko dute errotorea eta LED bat gehituko dute motorraren muturretan haizea dagoenean LED nola pizten den baieztatzeko.

Horrez gain, elektromagnetismo gaiari buruzko sarrera bat egingo da ikasgelan eta motor elektrikoaren pezakatzea eta azalpena emango da, ikasleak funtzionamendua uler dezaten.

Atazak:

- Identifikatu:
 - Egituraren atalak eta osagai elektrikoak
 - Txirrika-uhala mekanismoa abiaduraren biderkatzaile bezala funtzionatzen
- Diseinatu:
 - Marraztu proiektuaren planoak, aurretiko, goitiko eta albotiko bistak. Erabili 1:2 eskala.
 - Pezakatzea
 - Zirkuitu elektrikoaren eskema
- Planifikatu:
 - Materialen aurreikuspena
 - Atazak eta epeak:
 -
- Egiatzatu:
 - Behin bukatuta funtzionamendua baieztatu
 - Polimetroa erabiliz voltak neurtu
 - Ezarpenak egin hegaletan eta mekanismoan etekina hobetzeko asmoz
- Txosten teknikoak: Proiektuaren atazak eta balorazioa jasoko duen idatzizko dokumentua

Context: Electric power being the most versatile type of energy, it has had no obstacle to spread widely all around the world in the last century, let alone developed countries. All the energy used at home, school, or just when using a mobile phone anywhere, is electricity.

Electricity is generated in huge power plants, something similar to a *little wind farm*, but on a bigger scale. Fortunately, a *little wind farm* can easily be worked up in the workshop and shown to students.

Problem: Although teenager's style of life depends on electricity more than they believe, they seldom know how it works or is produced. Let's say for example that teenagers are considered screen-boys, and that screens are always electric powered. They ignore that electricity is a high level type of energy, and so, it can be easily transformed into any other type like heat, magnets, movement, light, sound or microwaves, etc.

Purpose: In order to know how electricity is generated students will build the structure of a wind farm. Set an electric motor to the rotor, which will work as a generator, and finally connect a LED to it, so that it lights up when the wind blows. There will be a basic introduction to electromagnetism, and an electric motor will be disassembled, thus students should be able to understand the way electricity is produced.

Activities:

- Identify:
 - Structural components and electric components of the project
 - The pulley with belt mechanism. Note that motion speed is being increased
- Design:
 - Draw the plans of the wind farm: front, overhead and side views. Scale 1:2
 - Draw each part or component separately
 - Draw the wiring diagram
- Plan:
 - Foresee materials
 - Program tasks and expiring dates: build the structure, the mechanism, wire the circuit, etc
- Check:
 - Once finished, check how it works
 - Use the voltmeter to measure the output voltage
 - Adjust the mechanism and the blades in order to improve the performance and the output voltage
- Report: Write a report summarizing the tasks and evaluating the project

2. PRAKTIKA: LERRO-JARRAITZAILEA / PRACTICE: MBOT LINE-FOLLOWER

Testuingurua: Iaz bete zen Plentziara trena ailegatu zeneko 125. urteurrena. Hainbat aurrera pausu teknologiko dago horren inguruan eta modu ezberdinetan landuko da. Trenak gauzak hurbildu eta distantzia handiak txikitu zituen, lehen bisitatzeko zailak ziren lekuak edo espazioak eskura ipiniz. Trenaren garapen historikoa handia izan da eta gaur egun automatizazio maila handira ailegatu da.

Problema: Automatismo mota ezberdinak ezagutuz, trenaren garapenaren historia birpasatuko da. Lehengo automatismo mekaniko sinpleenetatik, gaur egungo errobotika munduan murgiltzen hastera arte.

Xedea: Lurrean ipinitako lerroaren bidez trenbide-ibilbide bat jarraituko duen automatismoa programatuko dute talde txikitan. Horretarako, zirkuitu elektrikoa, serbo motorren sekuentzia gidatuko duen programatzaile mekanikoa eta sekuentzia horren abiadura kontrolatuko duen mekanismoa pentsatu eta eraiki beharko dute.

Atazak:

- Birpasatu scratch bidezko programazioa
- Identifikatu Mbot robotaren atalak eta osagaiak
- Idatzi lerro-jarraitzailearen sekuentzia logikoa duen programa

- Irauli programa
- Txekatu funtzionamendua. Arazoak zuzendu
- Hobekuntzak: LED argiak eta bozgorailua gehitu denbora badago

Context: 125th anniversary of the arrival of the train to Plentzia was celebrated last year. The train brought technological and economical progress to the village. People got closer, as the train turned short long distances. Places that were difficult to visit, were now on tap. The technological development of the train has been important, and nowadays it has reached a high level automation.

Problem: The development of the train in history will be revised to show different types of automation. From the very first simple automatic mechanism, to the last world of robotics.

Purpose: Using scratch based programming Mbot robot should follow a black line on the floor automatically. For that purpose, infrared lights should be prepared and the results will be interpreted in a programming sequence. The robot will act as a programmed train that control servos and lights.

Activities:

- Review scratch programming
- Identify the components of Mbot robot.
- Write the logical program sequence for the line-follower
- Compile and execute the program
- Check how it works and correct the mistakes
- Improve: Try LED lights and buzzer on the Mbot in case there is time

3. PRAKTIKA: CAD SKETCHUP /PRACTICE: CAD SKETCHUP

Testuingurua: Eskuz egindako marrazketa gero eta gutxiago erabiltzen da, ploterrak eta inprimagailuak arduratzen dira orain marrazkiak egiteaz, askarragoak eta zehatzagoak baitira. Baina ordenagailu bidezko marrazketa baditu beste zenbait onura, aurrez marraztutako objektuen bildumen erabilera, 3 dimentsiodun objektuak sortu 2 dimentsioetatik abiatuz, CAE eta CAM bezalako programen euskarri izan, kalkuluak egin eta abar.

Problema: Marrazketa tekniko, bista eta perspektibak marrazten ikasiko dute ikasleak. Hala eta guztiz ere, haiek erabiltzen ohituta dauden marrazkiak ordenagailuetan eta bideo jokoetan agertzen dira

Xedea: Ordenagailuz agunduriko diseinuari, CAD, sarreratxo bat egitea.

Atazak:

- CAD programa ezberdinak identifikatu
- Marrazki bektorialen eta pixelatuen arteko ezberdintasunak ezagutu
- SketchUp marrazkiak

Context: Nowadays hand-drawing is less and less used and plotters and printers replace pencils and rulers. It is easy to realize that using computers to draw plans is easier and more precise than drawing by hand. Among other advantages, computer Design is provided with libraries of elements, got 3D pictures out of 2D ones, CAE engineering and CAM manufacturing is based on it, calculate on their own (distances, areas, volumes,etc), recalculate and get list of materials, and so on.

Problem: Students learn in class how to draw different views from objects, and

the other way around, get perspectives out of the view of the object. However, they are not familiar with it. Pictures and video games where they often apply their knowledge are computers and mobile phones.

Purpose: Get an introduction to Computer Aided Design

Activities:

- Identify the most commonly used CAD programmes
- Distinguish between vectorial and pixelated pictures and their uses
- SketchUp activities:
 - Get started: templates, units,
 - Get familiarized with menu icons
 - Draw representations
 - Draw a symmetric picture
 - Draw your bedroom overhead view

Testuingurua: Gaur egun

Problema: Automatismoa mota ezberdinak ezagutzeko, trenaren garapenaren historia birpasatuko da. Lehengo automatismo mekaniko sinpleenetatik, gaur egungo errobotika munduan murgiltzen hasi arte.

Xedea: Bigarren ebaluaketan eraikitako semaforoa gaur egun errobotikak eta programazioak eskaintzen dizkigun aukerekin kontrolatzeko programa diseinatuko dute, horrela automatismoen bilakaeraren ondorioetatik jabetu ahal izango direlarik.

Contents:

1. ebaluazioa 1st assesment		2. ebaluazioa 2nd assesment		3. ebaluazioa 3th assesment	
Ord Hours	Edukiak Contents	Ord Hours	Edukiak Contents	Ord Hours	Edukiak Contents
1	Technological process / Prozesu teknologikoa	5	Plastic and fabric materials /Material plastikoak eta ehun materialak	8	Graphic expression. Views and perspectives / Adierazpen grafikoa, bistak eta perspektibak
3	Metrology / Metrologia	8		7	
7	Electric circuits / Zirkuitu elektrikoak	11	Electric circuits and robotics / Zirkuitu elektrikoak eta robotika	10	Computer Aided Design: / Ordenagailuz lagunduriko diseinua: SketchUp
10	Mechanisms and automatismos /Mekanismoak eta automatismoak		Project and sequence report: some practices on robotics. Mbot, line-follower / Proiektua eta txosten teknikoa: zenbait errobotika		Project: Draw images using SketchUp / Proiektua:SketchUp bidezko irudiak
	Project and sequence report: little wind-farm /				

	Proiektua eta txosten teknikoak: Mini-zentral eolikoa		praktika. Lerro-jarraitzailea		
--	--	--	-------------------------------	--	--

METODOLOGIA [edukien antolaketa, jarduera motak, baliabide didaktikoak, ikasleen taldekatzeak, espazioen eta denboren antolaketa, irakasleen eta ikasleen eginkizuna... ikuspegi inklusibo batetik].

Oinarriak:

Erabiliko dugun metodologia printzipio didaktiko hauetan oinarritzen da: Ikasleen parte hartzea ardatz nagusia izango da; lan pertsonalean oinarrituta irakasleak taldeko lana ere bultzatuko du, norberaren eta besteen ideia eta iritziak entzun eta baloratzeko gaitasunarekin. Aurreko kontzeptuetatik abiatu behar izango da, irakaste prozesua esanguratsua izateko; ikasle bakoitzak bere ezagutza eraiki behar izango du baina prozesu horretan ikasleen arteko ikaste prozesua ez da arbiatu behar.

Denboralizazioa:

Ikasturtea hiru ebaluazioetan banatuko da, eta bakoitzean teoria eta praktika jarduerak landuko dira. Ebaluazio guztietan proiektu bat burutzen ahaleginduko gara. Proiektu bakoitzeko txosten teknikoak aurkeztuko da hala adierazi bada.

Taldekatzea:

- Talde handian: gaiaren aurrezagutzen jarduerak egiteko, azalpen teorikoetan, lanen aurkezpenetan
- Lan talde txikietan: problemak ebatzi, txosten teknikoak, zirkuituen praktikak, aurkezpenak klasearen aurrean, unitateei loturiko zenbait ariketa...
- Bakarka: Lan monografikoak, froga idatziak...

Activities / Atazak:

- Trial exercises / Praktikarako ariketak
- Examples / Adibideak
- Explanations / Azalpenak
- Deepening exercises / Sakontze-ariketak
- Summaries / Laburpenak
- Monographic works Lan monografikoak
- Practices / Praktikak
- Reports / Txosten teknikoak
- Presentations / aurkezpenak
- Written tests / Galdetegiak
- Oral tests / Ahozko testak

- Reviews / Iritziak
- Simulation activities / Simuladoreak
- Reinforcement activities / Indartze-paraktikak
- Recovery activities / berreskuratzeko lanak

Espazioaren antolaketa:

Tailer ikasgela: hemen egokituko da jarduera nagusia.

Informatika gela: zenbait jarduera mota egiteko; informazioa jaso, diseinuak egin, simuladoreak erabili, lan txostenak eratu, aurkezpenak...

Ikastetxea bera: lanak erakusteko, bai maketak eurak eta bai eraikuntza prozesuaren argazkiak.

- **Ulermena** lantzeko asmoz ikasgaiarekin erlazionatutako testu batzuk irakurri eta honen inguruko galdera batzuk erantzungo dira.
- **Entzumena** lantzeko klasean bideo batzuk ikusi eta honen inguruko galdera batzuk erantzungo dira. Beste aukera bat ikusitako gaiaren inguruko eztabaida egitea izango litzake, gaiak aukera ematen duenean.

<p>EBALUAZIO-TRESNAK [ahozko eta idatzizko probak, galdetegiak, banakako eta taldeko lanak, behaketa-eskalak, kontrol-zerrendak, ikasgelako koadernoak, portfolioak, kontratu didaktikoa...]</p>	<p>KALIFIKAZIO-IRIZPIDEAK [ebaluazio-tresna bakoitzaren pisua eta balioa]</p>
<p>Erabiliko diren ebaluazio tresnak ez dira beti berdinak izango eta unitate didaktikoaren arabera alda daitezke.</p> <p>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: Irakasleak erabiliko ditu ikasleen proiektuak bidezko modu batean ebaluatzeko.</i> ○ <i>Ikasleak ikasleei: Taula hauek bere kideek klasearen aurrean aurkeztutako lanak ebaluatzeko balioko dute eta nolabaiteko pisua izango dute prozeduren notan.</i> ○ <i>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.</i> 	<p>KONTZEPTUAK %40 Klasean burututako galdetegi, proba eta azterketei dagokio.</p> <p>PROZEDURAK %50 Klasean burututako proiektu, memoria eta abarrei dagokie.</p> <p>JARRERA %10 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 analisia, plangintza didaktikoaren berrikuspena, errekuperazio-sistema...].</p>	
<p>Ebaluaketa notan 5 edo gehiago lortu ez duten ikasleek errekuperaketa froga bat egin beharko dute.</p> <p>Azterketa hau gainditu ez den ebaluaketa bukaera ondorengo hamabostaldian burutuko da.</p>	

Berreskurapena ez gainditzekotan, ikaslea suspenditutako ebaluaketekin joan beharko da ohiko frogara. Froga hau prestatzeko ikasleari errepasso ariketak eta zalantzak argitzeko aukerak (jolasorduetan, klasean bertan...) eskainiko zaizkio. Froga hau saio batean burutzeko modukoa izango da eta bertan agertutako galderak erreperatu beharreko ebaluaketa kopuruaren, ikaslearen gaitasunen eta ikasleak ikasturtean zehar izandako ibilbidearen arabera izango dira.

Ohiko azterketa ez gainditzekotan, ez ohiko froga egin beharko du, non ikasturte osoan ezagutzak neurtuko diren. Froga honi aurre egiteko errepasso materialak eta klaseak prestatuko dira azterketa aurreko egunetan. Azterketa ordu eta erdian egin beharko du askoz jota eta ikasgaiari dagozkion oinarrizko ezagutzak eskatuko dira. Froga honetan, azterketaren emaitza baino ez da kontuan hartuko

Aurreko urteko teknologia gainditu gabe duten ikasleek, ikasturte honetan zehar bi deialdi edukiko dituzte berreskuratu ahal izateko:

- 1. deialdia: Urriaren hasieran.
- 2. deialdia: Apirilean (1. deialdian gainditu ez dutenentzat)

Lehen deialdian materia osoa aztertuko da, eta nota ondoko irizpideak jarraituz jarriko da: Udan egin behar izan duten berreskurapen lana notaren %50 eta azterketan ateratakoa % 50. Bigarren deialdian azterketa bakarrik baloratuko da eta 5 beharko da gainditzeko.

OHARRAK

Bestalde, Institutuko proiektuekin bat eginez, teknologia eskola orduetan eta egokia ikusten den momentuetan ondoko ekimenen aldeko jarduerak burutuko ditugu edota zehar eduki lerro moduan landuko dira eta arreta berezia jarriko zaie:

Agenda 21: Kontsumoaren kudeaketa arduratsua bultzatu eta ikastetxe-ingurunearen alde lan egiteko konpromisoa baloratuko da. Plastikoen gaia lantzean honek ingurunean dituen eragin kaltegarriak aztertuko dira. Modu berean, talde hirueledunetan, hondakin teknologikoen arazoa ere landuko da irakurketen bitartez.

Hezkidetzaren (Aniztasuna): Sexu eta identitate aniztasunarekiko errespetua eskatu eta baloratuko da. Hezkuntza komunitatean ikasle guztien parte hartzea bultzatuko da.

HTB: Gure Hobekuntza Planean eta [Hizkuntza Proiektua](#) adierazten den bezala, irakurmena lantzeko beren beregiko atazak egingo dira. Halaber, idatzizko testuak zuzentzeko mintegi guztien artean adostutako [txantiloia](#) erabiliko da.

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

Normalizazioa: Euskararen erabilera bultzatzeko ekimenak eta jarduerak landuko ditugu. Hezkuntza komunitateko kide guztien arteko euskararen erabilera sustatzen, zaintzen, indartzen eta erabiltzen.