

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

2016-17 Urteko/ikasturteko programazio didaktikoa
Programación didáctica anual/de curso 2016-17

ikastetxea: <i>centro:</i>	IES URIBE KOSTA BHI	kodea: <i>código:</i>	015143
etapa: <i>etapa:</i>	BATXILERGOA	zikloa/maila: <i>ciclo/nivel:</i>	2
arloan/irakasgaia: <i>área / materia:</i>	INFORMATIKA		
osatutako arloak/irakasgaiak <i>materias integradas/ áreas</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>	IKER GONZALEZ GONDRA JOSU TELLETXEA	ikasturtea: <i>curso:</i>	2016-2017

Zeharkako kompetentziak / Competencias transversales:

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

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

handiena ateratzeko.

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

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

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

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

7. Irudiak, testuak bideo eta soinu hartu eta digitalizatzeko periferikoak erabili. Soinu, bideo eta irudiak tratzeke 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-estandarrik 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 partekatzeko.

11. Oinarritzko programazioa landu, simulagailu bat erabiliz, eta oinarritzko aginduak eta egiturak erabiliz, programa bat exekutatzeko eta jolas interaktiboak sortzeko. Halaber mugikorrenzako aplikazioak diseinatu, horretarako prestatu dagoen software erabiliz, kodea erabiliaz, zein

- Ea jabetza intelektuari lotutako alderdi legalak esagutzen dituen.
- Ea on-line zerbitsu berriak esagutzen dituen.

2- Ordenagailuaren alde fisiko osatzen duten elementuak esagutu eta identifikatzea.

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

3- Sistema Eragileen eta Sare Informatikoen oinarizko alderdiak esagutzea.

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

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

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

5- Emandako baldintzak errespetatuz mota ezberdinetako multimedia edukiak sortzea.

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

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

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

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

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
- 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, LiveCdak, segurtasun kopiak,
- Erabiltzaileak eta baimenak, Makina birtualak erabili sistema eragile diferenteak ezagutzeko, Live CD-ak sortu ISO batetik abiatuta
- Sareak: sare motak, sare txiki baten muntaia, sareko errekursoak.
- Segurtasuna eta pribatutasuna sarean

4.- Programazioaren oinarriak-Softwarearen ekoizpenaren

- Programazioaren oinarriko kontzeptuak
- Prozesu erraz baten kontrola edo simulazioa
- APP inventor aplikazio erabiliz aplikazio bat asmatu android sistemarentzat

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: Oinarriko formatua, Itxura periodistikoa, Zutabeak, Nota al pie, Zuzentzaile ortografikoa, goiburukoa, orri oina, numerazioa, Estiloak, edukien taula, Inprimaketa, PDF formatua, Web-ean publikatu, Dokumentua partekatu eta web site batean jarri, Google cloud conect
- kalkulu orriak: funtzionaltasuna eta aplikazio basikoak, grafikoak
- Datu baseak: kontzeptua eta oinarriko 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 hoiak joratzeko.

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>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, portfolio, contrato didáctico...].</p>	<p>KALIFIKAZIO-IRIZPIDEAK [ebaluazio-tresna bakoitzaren pisua eta balioa]</p> <p>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN [peso y valor de cada instrumento de evaluación].</p>
<p>Erabiliko diren ebaluazio tresnak ez dira beti berdinak izango eta unitate didaktikoaren arabera al daitezke. Ohikoenak honako hauek dira:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Froga teorikoak. ● Froga praktikoak. ● Idatzizko lanak. ● Proiektuak. ● Klasean burututako ariketak. ● Ebaluazio taulak: Hauek hiru mailatan eman daitezke. <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Irakasleak ikasleei</i>: Irakasleak erabiliko ditu ikasleen proiektuak bidezko modu batetan ebaluatzeko. ○ <i>Ikasleak ikasleei</i>: Taula hauek bere kideek klasearen aurrean aurkeztutako lanak ebaluatzeko baliko dute eta nolabaiteko pisua izango dute prozeduren notan. ○ <i>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. 	<p>KONTZEPTUAK %30 Klasean burututako galdetegi, proba, esposaketa eta proiektuei dagokio.</p> <p>PROZEDURAK %50 Evaluaketa zehar ikasgelan edo etxean burututako ariketa eta lan praktikoak.</p> <p>JARRERA %20 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,</p>	

errekuperazio-sistema...].

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

Ebaluaketa notan 5 edo gehiago lortu ez duten ikasleek errekuperaketa froga bat egin beharko dute.

Azterketa hau gainditu ez den ebaluaketa bukaera ondorengo hamabostaldian burutuko da.

Jarrerari dagokion nota mantendu egingo da, beraz, berreskurapen nota azterketako notak (%90) eta jarrera notak (%10) osatuko dute. Nota hau hurrengo nota txoztenean agertuko da.

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

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

OHARRAK / OBSERVACIONES

--