

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>	DBH	zikloa/maila: <i>ciclo/nivel:</i>	2
arloan/irakasgaia: <i>área / materia:</i>	INFORMATIKA		
osatutako arloak/irakasgaiak <i>materias integradas/ áreas</i>	Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiak arloa		
diziplina barruko oinarriko konpetentzia elkartuak <i>competencias disciplinares básicas asociadas</i>			
irakasleak: <i>profesorado:</i>	SERAFIN DIAZ	ikasturtea: <i>curso:</i>	2016/2017

Honako hauek dira oinarriko zehar-konpetentziak:

- **Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia**

Hitzezko eta hitzik gabeko komunikazioa eta komunikazio digitala modu osagarrian erabiltzea, ganoraz eta egoki komunikatu ahal izateko egoera pertsonal, sozial eta akademikoetan.
- **Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia**

Ikasteko eta lan egiteko ohiturak, ikasteko estrategiak eta pentsamendu zorrotza izatea, eta ikasitakoa mobilizatzea eta beste testuinguru eta egoera batzuetara eramatea, norberaren ikaskuntza modu autonomoan antolatzeko.
- **Elkarbizitzarako konpetentzia**

Pertsonen arteko, taldeko eta komunitateko egoeretan elkarrekikotasunez parte hartzea, eta norberari aitortutako eskubideak eta betebeharrak besteri aitortzea, norberaren zein guztion ongirako.
- **Ekimenerako eta ekiteko espiriturako konpetentzia**

Ekimena izatea eta ekite-prozesua erabakitasunez eta eraginkortasunez kudeatzea testuinguru eta egoera pertsonal, sozial, akademiko eta lanekoetan, ideiak ekintza bihurtzeko.
- **Izaten ikasteko konpetentzia**

Bizitzan zehar agertzen diren sentimendu, pentsamendu eta ekintza pertsonalez gogoeta egitea eta haiek sendotzea edo egokitzea, haien gaineko balorazioaren arabera, bere burua etengabe hobetuz pertsona osorik errealizatzen.

helburuak <i>objetivos</i>	ebaluazio-irizpideak <i>criterios de evaluación</i>
<p>Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologia arloko helburuak hauek dira:</p> <p>1) Eduki digitalak argitaratzeko web inguruneak garatu eta diseinatzea, informazioa argitaratzean eskuragarritasun-estandarrak aplikatuz, elkarrekintzarako aukera ematen duten bitartekoak erabiliz eta multimedia-elementuak sartzea errazten duten formatuak erabiliz, produktuak edo zerbitzuak komunikatzeko.</p> <p>2) Multimedia-elementuak edo webarenak berak sortu eta aldatzea, emandako espezifikazioak betez, planteatutako problemari konponbidea emateko. Horretarako, mota bakoitzerako egokienak diren teknikak baliatuko ditu eta erabiltzen dituen iturrien jabetza intelektuala errespetatuko du.</p> <p>3) Programak diseinatu eta konponbideak garatzea, programazio-inguruneak erabiliz, garrantzia izan baduten problemei irtenbidea emateko.</p> <p>4) Aplikazioak instalatu eta konfiguratzeko. Lan horretan segurtasun aktiboa eta pasiboa zainduko du, elkarrekin konektatuta eta Internetera zabaldua dauden sistema informatikoei segurtasuna emateko, batetik, eta datu pertsonalak egoki babestu ahal izateko, bestetik.</p> <p>5) Baliabide digitalen erabilerari dagokionez, zer behar dituen aztertzea, lortu nahi duen helbururako tresnarik egokiena aukeratzeko. Horretarako, irizpide kritikoz aztertuko ditu eskura dauden konponbideak eta tresna digitalak.</p> <p>6) Parte aktiboa izatea, eta lankidetzako aplikazioak erabiltzea Interneten, sare sozial birtualetan, informazio-igortzaile eta -hartzaile moduan, ekimen komunak sustatzeko. Lan horretan, errespetuz eta elkarlanean jardungo du, produktu kolektiboak sortu ahal izan daitezkeen.</p> <p>1. Google Apps plataforma guztiz</p>	<p>SISTEMA ERAGILEAREAREN INGURUNEA EZAGUTU (CHROME)</p> <p>Sistema eragile diferenteak ezagutu eta identifikatzen ditu, Windows XP, Ubuntu eta Mac OS</p> <p>Fitxtegi eta karpetekin egin daitezken eragiketak menperatzen ditu</p> <p>Sortu, ezabatu, kopia mugitu, ordenatu.</p> <p>Bilaketak egiten ditu.</p> <p>Egunerokotasunean ohikoenak diren arazoak konpontzen ditu.</p> <p>GOOGLE APPS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikaziorik garrantzitsuak ezagutu eta erabili (Drive, Sites, Posta, ...) <p>AURKEZPENAK DISEINATU</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hitzaldia osatzeko aurkezpenak diseinatu egiten ditu, ideiak eta proiektuak erakusteko • Informazio ondo eskematizatu egiten du aurkezpen bat sortzeko • Ondo orekatzen du testua, irudiak, audia eta bideoa, aurkezpen multimedialak egiterakoan • Zentzuz integratzen ditu multimedia elementuak, mezuaren arabera • GOOGLE DOCs eko aurkezoena partekatzen du • GOOGLE DOCs eko aurkezpena website batean publikatzen du. <p>EDUCAPLAY (ariketa hezitzaileak)</p> <p>ariketak diseinatzen ditu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puzzleak • Hizki saldak • Testak • Bideoak iruzkindu <p>IMAJINEN TRATAERA LANDU (GIMP)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argazkiak eskuratzen ditu argazki kamera digitaletik. • Imajina mota ezberdinak ezagutzen ditu eta formatu

<p>ezagutzea eta bere barnean garatzen diren aplikazioak erabiltzen trebatzea.</p> <p>2. Aurkezpenak diseinatzea eta egitea, software aproposena aukeratzuz, ideiak eta proiektuak erakusteko.</p> <p>3. Sistema Eragilearearen ingurunea ezagutzea, oinarrizko eragiketak eta mantentze lan tekniko basikoak aplikatuz, ordenagailuari etekin handiena ateratzeko.</p> <p>4. Argazkiak atera ondoren hauek ordenagailura pasatzea. Oinarrizko edizio digitala egitea. Argazkiak era ordenatu batean gordetzea eta kudeatzea.</p> <p>5. Pakete ofimatiko batetako testu prozesadorea, aurkezpen programa eta kalkulu orriak ezagutu. Oinarrizko pausuak eman testu eta grafikodun dokumentu egokiak sortzeko, aurkezpen eraginkorrek bat sortzeko eta kalkulu orri erabilgarriak sortzeko.</p> <p>6. Soinua tratatzea: Grabazioak egitea, grabatutakoa editatzea eta muntaiak egiten ikastea</p> <p>7. Sarerako edukiak sortzea- edozein nabigatzailetan argitaratzeko orduan erabilerraztasun- estandarrak jarraituz Elkartrukerako baliabideekin (inprimakiak, inkestak, egunerokoak, etab) eta multimedia-elementuak txertatzea laguntzen duten formatuekin; horrez gainera, beste erabiltzaileen skura nola jarriko diren erabakitzea, kontuz ibiliz datu pertsonalak babesteko.</p> <p>8. Bideoa tratatzea: Kamera baten oinarrizko ezagutza lortuz grabazioak egiten ikastea. Grabatutakoa ordenagailura pasatzea eta oinarrizko edizioa egitea.</p> <p>9. Oinarrizko programazioan hurbilketa txiki bat egitea. Agindu sinpleak eta kontrolezko agindu konplexuagoak erabiliz jolas interaktibo bat sortzeko gai izatea.</p>	<p>bakoitzaren ezaugarri nagusiak ezagutzen ditu</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Imaginak tratatzeko programa batekin imajinen edizioa egiten du. Mugikorreko argazki kameraren aukerak ezagutzen ditu <p>SOINUAREN EDIZIOA LANDU</p> <p>Ordenagailuarekin soinuak grabatzen ditu horretarako beharrezko tresnak erabiliz Grabatutakoa editatzen du.</p> <p>Musika eta ahotsa nahastuz muntaiak egiten ditu.</p> <p>TESTU PROZESADOREAK ERABILI</p> <p>Testu eta grafikodun dokumentu bat egiten du.</p> <p>Taulak irudiak eta imaginak txertatze ditu eta testuarekiko ajuste egokia ematen dio.</p> <p>Hiperestekak sortzen ditu, bai kanpoaldera bai dokumentu barrura, eta web formatuan gordetzen du.</p> <p>Dokumentu hori, partekatu egiten du</p> <p>Estiloak erabiltzen ditu eta edukien indize bat sortzen du.</p> <p>WEB EDUKIAK SORTU. GOOGLE APPS. GOOGLE SITE BAT SORTU</p> <ul style="list-style-type: none"> ● GOOGLE SITEs erabiliz SITE publiko bat egiten du. ● SITE hori konfiguratu egiten du norberak bere gustura jarritz. ● SITE horretan orriak sortzen ditu, egitura bat sortu ● Site hori edukiz jorratzen daki ● Google Docs-eko aurkezpen bat inkrustatzen du ● Google docs-eko dokumentu bat zabaltzen du link baten bidez ● Linkak egiten dakizki site horretako edozein orrialdetara <p>BIDEOAREN EDIZIOA LANDU</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bideoak eskuratzen ditu bideo kamera digital batetik. ● Bideo formatu desberdinak ezagutu eta erabilera bakoitzerako
---	--

<p>10. Scratch tresna ezagutu eta programazioaren lehen pausuak eman oinarrizko ariketak eginez.</p> <p>11. Gimp (irudi kudeatzailea) programan trebatzea.</p> <p>12. EDUCAPLAY (ariketa hezitzaileak) ariketak diseinatzea</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Puzzleak ● Hizki saldak ● Testak ● Bideoak iruzkindu 	<p>egokiena aukeratzen du.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Grabatutakoa editatzen du ● Zatiak moztu, ezabatu, kopiatu, ... ● Iturri desberdinetako bideoak erabiliz muntaiak egiten ditu <p>KALKULU ORRIAK</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kalkulu orri bat sortzen du, eta datuekin oinarrizko eragiketak egiten ditu, ● Datuak grafiko baten bidez adierazten ditu ● Formulario bat egiten daki <p>SCRATCH</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Programaren komandoen erabilera. ● Oinarrizko mailako jokuak diseinatu
---	--

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...].

Etapakoak:

1. multzoa. Curriculumeko ikasgai guztietan komunak diren edukiak jasotzen dira, oinarritzko zehar-kompetentzia guztiak garatzeko funtsezkoak direnak.
2. multzoa. Sareko segurtasunarekin, nortasun digitalaren garapenarekin eta ingurune birtualetan pribatutasuna babestearekin lotutako guztia hartzen du bere baitan.
3. multzoa. Sistema eragileen kudeaketa, gailuen konfigurazioa eta konexioa, segurtasun informatikoa eta arazo tekniko errazak konpontzea.
4. multzoa. Programazioaren printzipioak biltzen ditu, bai eta mugikorrenzako APPak diseinatzeko hasierako oinarriak ere.
5. multzoa. Edukiak sortu, argitaratu eta zabaltzea web plataformen bidez.

Bigarren mailakoak:

1. ebaluazioa

Web edukiak sortu. GOOGLE APPS.ekin SITE bat sortu (8saio)

- Google APPs-en SITE bat sortu
- SITEaren konfigurazioa,
- Orriak sortu Sitean
- SITE hori edukiarekin ornatu
- SITEa mundu guztiarekin partekatu edonork ikusi ahal izateko

Programazioaren Oinarriak (8saio)

- Scratch tresna ezagutu
- Agindu sinpleak ezagutu
- Agindu konplexuak ezagutu
- Jolas interaktiboak sortu

Testu prozesadoreak. (8saio)

GOOGLE DOC

- Programaren ingurunea ezagutu
- Oinarritzko formatua:
- Testu formatua, paragrafo formatua
- Taulak, irudiak, irudiak, irudiak etabar txertatu
- Aurreko atalean jorratutakoa Google docs erabiliz egitea.
- Estiloak erabili.
- Edukien indize bat sortu.
- Dokumentua partekatu eta web site batean linka egin.

EDUCAPLAY (ariketa hezitzaileak)

- Puzzleak
- Hizki saldak

- Testak
- Bideoak iruzkindu

KAHOOT (joko hezitzaileak)

- Jolastu
- Diseinatu

2. Ebaluazioa

Aurkezpenen diseinua:

GOOGLE DOCS PRESENTATION (8saio)

- Programaren ingurunea ezagutu
- Diapositibak sortu eta gehitu
- Diapositiben diseinua eta estiloa aukeratu
- Irudiak txertatu, imajinak txertatu
- Multimedia elementuak gehitu, soinua, efektuak.

Irudien edizio digitala: GIMP (8saio)

- Argazki kamera baten oinarrizko erabilera.
- Argazkiak ordenagailura pasatzea
- Oinarrizko argazki edizioa
- Argazkien antolaketa eta kudeaketa

Soinuaren edizio digitala: (8saio)

- Audioa grabatzea
- Grabatutakoa editatzea
- Musika eta grabazioak nahastea

3. Ebaluazioa

Kalkulu orriak: google docs spreadsheets (4saio)

- Oinarrizko eragiketak
- Datuen errepresentazio grafikoa
- Formularioak

Bideo edizioa: Movie Maker, youtubeko editorea (10 saio)

- Bideo kamera baten oinarrizko erabilera.
- Grabazioak ordenagailura pasa
- Oinarrizko bideo edizioa
- Bideoak publikatu eta partekatu

ARAZO-EGOERA

- Askotan ikasleak aspertzen dira edo ikastea kostatzen zaie. Jokoen bidez errezago ulertu eta ikasi ahal dute. Jolasteaz gain jarduerak sortzen dituzten bitartean edukiak errezago barneratzen dituzte
- Joko hezigarriak diseinatu: Kahoot eta Educaplay plataformak erabiliz

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 horiek 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.

Ariketa guztiak CLASSROOM etik kudeatuko dira. Zer, nola egin eta ateratako puntuazioa aplikazio horren bitartez ikusiko du ikasleak.

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, portafolio, 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>Gutziz praktikoa izango da. Ariketak proposatu eta ikasleak egin beharko ditu.</p> <p>Ikasleak datozen ariketak diseinatu eta sortu behar ditu:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Google erabiltzailea ● Posta elektronikoa kudeatu ● Google Driveko aplikazioak erabili ● Siteak sortu 	<p>Gelan egindako ariketa guztiak zuzendu eta kalifikatuko dira. Klasean egindako lanaren balioa %80 izango da.</p> <p>Bai taldeko lanean zein bakarkako lanean, prozedura eta kontzeptuak kontutan izaten dira.</p> <p>Jarrerak %20 balioko du, eta bertan kontutan hartzen da: ikasgaiarekiko jarrera,</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Educaplay-ren ariketak sortu. ● Scracht jokoak diseinatu 	<p>zuzenketak egiten diren ala ez, epeak errespetatu eta abar. Irakasgaia gainditzeko beharrezkoa izango da jarrerako notan gutxienez 3 bat ateratzea</p> <p>Ikasle bat klasera faltatzen denean, irakasleak lana eman diezaioke klasean egindakoa bere kabuz landu eta beste kideeen parean jartzeko.</p>
<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>Ikasle batek, ebaluazioa ez badu gainditzen, landutako gaiei buruzko ariketak egin beharko ditu gainditugabeko ebaluaketa gainditzeko. Berreskurapena beti ere hurrengo ebaluaketan egingo da. Hirugarren ebaluaketaren kasuan berreskurapena ohiko ebaluaketan egingo delarik.</p> <p>Ebaluaketa guztiak gaindituta dituen ikasle batek, ikasgaia gaindituta dauka ohiko deialdian. Ebaluazioren bat gainditu gabe badauka , ez ohizko deialdian azterketa global bat egin beharko du.</p>	

OHARRAK / OBSERVACIONES