

4.DBH-ko

INFORMATIKA irakasgairako PROGRAMAZIOA

1.- ARLOAREN GUTXIENGO HELBURUAK GAITASUN MODUAN ADIERAZITA

1. Oinarrizko mantentze-lan teknikak aplikatzea, segurtasunerako eta mantenurako programak aztertuz, ordenagailuak lokalki eta sarean hobeto funtziona dezan.
2. Aplikazioak instalatzea eta konfiguratzea, eta segurtasun aktiboa eta pasiboa bultzatzea baistema informatikoak elkarloturik eta Internetera zabalik egon daitezen, bai datu pertsonalak behar bezala babesturik egon daitezen. Hau, “Software libre” motako programa sinpleak instalatzen lortuko da.
3. Prestakuntza, aisia,lan-munduratzeta, administrazioa eta gainerako gizarte beharrak asetzea zerbitzu telematiko egokiak erabiliz ikasleek internetekin autonomia eskuratu dezaten.
4. Gailu mugikorrak eta hari gabekoak edo kabledunak elkarri konektatzea informazioa eta datuak trukatzeko. Dispositibo sinpleenez baliatuko gara hau egiteko.
5. 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,. Era honetan, ikasleak irudiaren edizioan oinarrizko maila eskuratuko du.
6. Audiodun bideo zatiak jasotzea, editatzea eta muntatzea ikus-entzunezko mezuak sortzeko.
7. Hitzaldia osatzeko aurkezpenak diseinatzea eta egitea, ideiak eta proiektuak erakusteko.
8. Sareko edukiak sortzea elkartruckerako baliabideekin eta multimedia elementuak txertatzea laguntzen duten formatuekin kontuz ibiliz datu pertsonalak babesteko. Honela, ikasleek interneteko hainbat zerbitzu erabiltzen ikasiko dituzte.
9. Interneten talde laneko aplikazioak erabiliz, gizarte- sare birtualetan parte hartu informazioa igorri eta jasotzen ekimen bateratuak bultzatzeko eta errespetuaz talde- ekoizpenak sortzeko.
10. Sarearen baliabideak erabili softwarea eta edukia banatzeko ereduak ezagutzuz, jabetza intelektuala errespetatuz, eta erabilpena baimentzen duten iturrietara joaz interneteko jabetza pribatuaren kontzientzia lortzeko.

2.- EDUKIEN DENBORALIZAZIOA

1go. EBALUAZIOA:

Posta elektronikoa.

1. Gmailekin emailak bidali/jaso
2. Postaren antolakuntza
3. Filtroak

Aurkezpenaren diseinua

1. Diapositibak sortu
2. Ahozko Aurkezpena burutu
3. Inprimakiak (google apps)
4. Aurkezpena (google apps)

Programazioaren oinarriak:

1. Karel simulagailua
2. Scratch

Sistema eragileak

1. Zer da sistema eragile bat
2. Ordenagailuaren hardwarea

2. EBALUAZIOA:

Audioaren tratamendua

1. Audacity
2. Online herramintak ikasi (Vocaroo)

Irudi digitala GIMP eta Inkscape

1. Imajina motak eta bakoitzeko formatuak
2. Irudien edizioa eta modifikazioa
3. Irudi bektorial eta bit mapak ezberdindu
4. Gif animatuak

Kalkulu orriak (Google Docs)

1. Datu motak
2. Oinarriko eragiketak
3. Erreferentzia erlatibo eta absolutuak
4. Funtzio sinpleak
5. Grafikoak sortu.

3. EBALUAZIOA

Blog-a

1. Estatuko blog nagusienak ezagutu
2. Taldeka blog-a sortu
3. Blog bat kudeatu

Bideoen tratamendua

1. Periferikoen erabilera
2. Bideo, irudi eta audioa editatzen ikasi
3. Pelikula bat sortu
4. Movie Maker
5. Online editoreak

Google DOCS

1. Mota bakoitzeko dokumentuak sortu
2. Partekatu

3.- IRAKAS PROZESUAN ERABILTZEN DEN METODOLOGIA

Momentuan landu beharrekoaren azalpen txiki bat eman ondoren, ariketa batzuk egingo dira, eduki hoiek 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.

4.- BALIABIDEAK

4.1- Baliabide analogikoak

Baliteke kasuren batetan fotokopiak banatzea, baina gehien bat Classroom bitaretez helarazitako material digitalak erabiliko ditugu.

4.2- Baliabide digitalak

Klasean 11 ordenagailu egongo dira ezaugarri hauekin:

- Prozesadorea: Intel Core Quad 2,33 GHz
- RAM: 3 GByte
- Diskoa: C/: 48,8 GByte, D/: 548 GByte

Gainera, beste baliabide batzuk erabiliko ditugu:

- Argazki kamera eta bideo kamera
- Imprimatzailea
- Proiektorea
- Arbela Ukigarria
- Eskanerra

Programak hauek izango dira

- Microsoft Windows XP professional SP 3
- Google Chrome 3
- Mozilla firefoX
- Microsoft Explorer 7
- Microsoft Office 2003
- Openoffice.org
- Google APps
- Youtube, Picasa 3, aviary

- Audacity
- Windows Movie Maker
- Appsbar
- Karel

5.- EBALUAZIO-IRIZPIDEAK, ADIERAZLEAK

1.-Oinarritzko mantentze-lan teknikoak aplikatzen ditu, ordenagailuaren erabilera optimizatzeko era lokalean eta sarean.

- 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.

- 2.1.-Zabor-posta deusezteko iragazkiak instalatu eta erabiltzen ditu.
- 2.2.-Beharrezkoak diren aplikazioak instalatu eta desinstalatzeko teknikak dakizki.

3.-Gailu mugikorak eta hari gabekoak edo kabledunak elkarri konektatzea, informazioa eta datuak trukatzeko.

- 3.1.-Ordenagailua eta gailu mugikorak konektatzen ditu informazioa trukatzeko

4.- Argazkiak atera ondoren edizio digitala egitea eta ordenagailuz sortutako irudietatik desberdintzea, eta erabiliko diren inguruaren arabera beren ezaugarriak aldatzea.

- 4.1.-Argazkiak kapturatzen ditu formatu digitalean.
- 4.2.-Irudien edizioko ezaugarriak aldatzen ditu.

5.- Software espezifikoa erabiliz audiodun bideo zatiak kapturatzea, editatzea eta muntatzea, ikus-entzunezko mezuak sortzeko.

- 5.1.- Instalatu eta erabiltzen ditu bideoa eta audioa kapturatzeko, kudeatzeko eta biltzeko gailuak.
- 5.2.-Bideoak editatzen ditu ikus-entzunezko mezuak egiteko.

6.-Hitzaldia osatzeko aurkezpenak diseinatzea eta egitea, ideiak eta proiektuak erakusteko.

- 6.1.-Kontzeptuak jendaurrean era ordenatuan azaltzen ditu.
- 6.2.-Testuak, irudiak, bideoak eta audioa zuzentasunez erabiltzen daki multimedia-aurkezpenean.

6.- EBALUATZEKO TEKNIKAK ETA TRESNAK, KALIFIKAZIO IRIZPIDEAK

Gelan egindako ariketa guztiak zuzendu eta kalifikatuko dira. Beraien nota ebaluaketako notaren %50 izango delarik.

Ebaluaketa bakoitzeko banakako probak egingo dira, beraien nota % 30 izango delarik.

Bai taldeko lanean zein bakarkako lanean, prozedura eta kontzeptuak ebaluatzen dira izaten dira. Jarrerak %20 balioko du, eta bertan kontutan hartzen da: ikasgaiarekiko jarrera, zuzenketak egiten diren ala ez, epeak errespetatu etabar. Irakasgaia gainditzeko beharrezkoa izango da jarrerako notan gutxienez 5 bat ateratzea.

Ikasle bat klasera faltatzen denean, irakasleak lana eman diezaioke klasean egindakoa bere kabuz landu eta beste kideeen parean jartzeko.

Departamentu burua: Jurgi Aguilar

Data: