

I. ERANSKINA: ARLOAREN, JAKINTZAGAIAREN EDO EREMUAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOA EGITEKO TXANTILLOIA

Urteko programazio didaktikoa

Ikastetxea:		Kodea:	014441	Ikasturtea:	2023-2024
Etapas:	BH	Zikloa/maila:	1.Maila		
• Arloa/Jakintzagaia: • Eremua: • Diziplinarteko proiektua • Bestelakoak	Digitalizazioa	Irakasleak:	Ivan Mula Rodriguez Monica López González		

Programazio didaktikoaren justifikazioa

Programazioan garrantzitsuak diren erabakiak argudiatzea eta, horretarako, honako alderdi hauek kontuan hartzea: ikasleen abiapuntua, ikasgelaren testuingurua, ikastetxearen proiektuak, urteko memoriatik eratorritako hobekuntza proposamenak, etab.

Digitalizazioa gure eguneroko bizitzan erabiltzen dugu, hori dela eta irakasgai honek garrantzi handia dauka digitalizazio tresnak eta software ahalik eta ondoen ikasteko erabiltzen.

Hona hemen zerrendatzen dira irakasgaiak burutuko dituen erronka batzuk:

- Aplikazioak instalatu eta konfiguratzea
- Aplikazio-programak diseinatu eta soluzioak garatzea
- Programazio-inguruneak erabiltzea.
- Eduki digitalak argitaratzeko web-inguruneak garatzea eta diseinatzea

Curriculumaren plangintza				
Ikas-egoeren izenburua	Arloak, jakintzagaiak, eremua	Konpetentzia espezifikoak (Adierazi erlazionatutako irteera-profilaren deskriptore operatiboak)	Ebaluazio-irizpideak	Oinarrizko jakintzak
LEHEN HIRUHILEKOA				
Word/PPT-ren bidez, jabetza/alfabetatze digitalari buruzko lan askea (12 saio)	DIGITALIZAZIOA	3.Konpetentzia espezifikoa: KD1, KD2, KD3, KPSII1.1, KPSII4, KPSII5 eta EK3 4.Konpetentzia espezifikoa: STEM5, KD4, KPSII2, KPSII5, HK3, HK4 eta EK1	3.1. Eremu digitalean ikaskuntza kudeatzea, ikaskuntzarako ingurune pertsonala baliabide digitalak txertatuta aberastuz, norbere jakin-min, ezagutza eta beharrianetara egokituz, ezagutza sortzeko eta bizitza osoan zehar ikastea optimizatzeko. 3.2. Informazioa bilatzea eta hautatzea, norbere beharrianen arabera, bilaketa-tresnek nola funtzionatzen duten ulertuz eta ikaskuntzarako ingurune pertsonalaren tresnak	1. Informazioaren aurkezpena eta tratamendua: aurkezpenak, kalkulu orriak eta testu prozesadoreak: - Testu prozesadoreak: Oinarrizko formatua, Itxura periodistikoa, Zutabeak, Orri oina, Zuzentzaile ortografikoa, goiburukoa, orri zenbakiak, orri kopurua, estiloak, edukien taula, Inprimaketa, PDF formatua eta Dokumentua partekatu. - Kalkulu orriak: funtzionaltasuna eta aplikazio basikoak, formulak eta grafikoak. - Aurkezpenak: informazioa sintetizatzea aurkezpena argia izateko. Ahozko aurkezpenak. - Artikuluen irakurketak eta laburpenen garapenak. - Classroom-en erabilera 2. Ezagutzaren gizartea

			kritikoki erabiliz. 3.3. Eduki digitalak banaka eta taldeka sortzea, integratzea eta berregitea, ezagutza berria eta eduki digitalak kreatiboki sortzeko tresnak hautatuz, egiletza-eskubideak errespetatuaz eta informazioaren erreferentziak behar bezala adieraziz. 4.1. Interneteko datu pertsonalak eta sortutako aztarna digitala babestea, sare sozialetako eta lan-espazio birtualetako pribatutasun-baldintzak konfiguratuz. 4.2. Egunerokoan erabiltzen ditugun gailuak babestea, pasahitzak, sistema eragileak eta antibirusak aldizka konfiguratuz	- Eboluzio teknologikoa - Jabetza intelektualak: edukiak sarean - Software lizentzia motak: creative commons - IKTaren garapen berriak eta etorkizuna: Big Data, Internet of Things,... - Classroom-en erabilera
--	--	--	--	--

			eta eguneratuz. 4.3. Sarean mehatxu diren egoerak identifikatzea eta horien aurrean erantzuten jakitea, hainbat aukeraren artean soluzio onena hautatuz eta ongizate pertsonala eta kolektiboa aintzat hartuz. 4.5. Teknologia digitalen ingurumen-inpaktua identifikatzea, horiek modu jasangarrian erabiltzea sustatuz. 4.6. Datu eta tresna digitalak etikoki erabiltzea, etiketa digitalaren arauak aplikatuz eta sareko gainerako erabiltzaileak errespetatuz.	
--	--	--	---	--

BIGARREN HIRUHILEKOA				
MUGIKORRENTZAKO APP BAT SORTU (12 saio) (edo Pythoneko jolasa sortu)	DIGITALIZAZIOA	1.Konpetentzia espezifikoa: HKK1, STEM3, STEM4, KD3, KD4, KD5, KPSII1.1 eta EK3. 2.Konpetentzia espezifikoa: STEM1, STEM2, STEM3, KD2, KD3, KD5 eta EK3.	1.1. Gailuak konektatu eta konfiguratzea eta tokiko sareak kudeatzea, hainbat komunikazio-sistemekin lotutako ezagutzak eta prozesuak jarrera proaktiboaz aplikatuz. 1.2. Sistema eragileak eta aplikazioak instalatzea eta mantentzea, horien ezaugarriak beharrizan pertsonalen arabera konfiguratuz. 1.3. Zenbait komunikazio-sistemaren, tokiko sareren eta aplikazioren konexioan eta konfigurazioan esku hartzen duten	- 3. Sistema informatikoak: Datu baseak - Datu baseen mundua ezagutzea: zeintzuk dira bizitza errealeko aplikazioak (Big Data, Informazio Sistemak) - Datu baseen objektuak: taulak, kontsultak, inprimakiak, txostenak. - Datuak egituratzeko, sortzeko eta kontsultatzeko dauden erremintak identifikatzea eta erabiltzea. - Datu basearen erabilgarritasuna aztergai. - Proiektua: datu base erlazional baten garapena. Lankidetzat bultzatuko da eta proiektu teknologiko erreal baten moduan mugarriak definituko dira fase bakoitzean. Talde bakoitzari datu basearen errekerimenduak emango zaizkio. Behin proiektua amaituta, talde bakoitzan erabiltzaile formakuntza

			benetako arazoei soluzio teknikoak sortzeko proiektuak ikertzea eta diseinatzea, soluzio posibleak kritikoki ebaluatuz eta, hala badagokio, prozedura birformulatuz. 1.4. Erabilitako materialak berrerabiltzea, behin eta berriz edo hainbat modutara erabiliz, eta energia aurrezteko ohiturak hartzea, ingurumen-inpaktu txikiena duten gailuak hautatuz, alferrikako zabor teknologikoa sortzea saihestuz eta behar bezala birziklatuz 2.1. Proiektuen diseinuan parte hartzea, diziplina zientifiko- -teknikoetan ohikoak diren aplikazioen garapenarekin lotutako	gisako aurkezpena egin beharko du. 4. Programazioaren oinarriak - Programazioaren oinarrizko kontzeptuak - Algoritmoak - Prozesu erraz baten kontrola edo simulazioa - Scratch aplikazioa erabiliz algoritmo ezberdinak aplikatu - Proiektua: AppInventor aplikazioa erabiliz, aplikazio bat asmatu: sekuentziak, bukleak, baldintzak, aldagaiak, mezuak - Python-en hastapenak * 5. Programazioa - Software-aren ekoizpena - Programazioaren oinarrizko kontzeptuak - Prozesu erraz baten kontrola edo simulazioa - Algoritmoak aurkitu programatzako - Aplikazio-programa errazak egitea. - Sormenez, komunikazioz eta lankidetzaz jardutea ezagutza sortzean. - Classroom-en erabilera -
--	--	--	--	--

			arazo informatiko errazei software soluzio sortaileak deskribatuz eta diseinatuz. 2.2. Pentsamendu konputazionalaren printzipioak aplikatzea ikasleen ingurune pertsonalari eta sozialari lotutako arazo errazei irtenbidea emateko, arazoa alderdi soiletan bereiziz, ereduak identifikatuz eta algoritmoak diseinatzeko abstrakzioa erabiliz. 2.3. Ikasleek egunerokoan erabiltzen dituzten hainbat gailutarako aplikazio errazak diseinatzea, dagozkion programazio- elementuak erabiliz eta programazio-lengoaia erraz eta	
--	--	--	--	--

			intuitiboak erabiliz.	
HIRUGARREN HIRUHILEKOA				
Webgune bat sortu forma desberdinetakoekin (Genially, Sites, Wordpress) (12 saio)	DIGITALIZAZIOA	5.Konpetentzia espezifikoa: HKK1, HKK3, KE1, STEM4 eta KD3. 6.Konpetentzia espezifikoa: STEM5, KPSII1.1, KPSII1.2, KPSII3.1, KPSII3.2, HK3 eta EK2	5.1. Ideia eta soluzio teknologikoak argi eta garbi eta modu ordenatuan komunikatzea, dagozkien euskarria, terminologia eta zorroztasuna baliatuz 5.2. Lengoaia teknikoak hainbat testuingurutan identifikatzea eta erabiltzea, informazioa zorroztasunez komunikatuz. 6.1. Ziurgabetasun-egoeretan helburuak lortzeko jarrera positiboa izatea, emozioak identifikatuz eta kudeatuz eta	6. Web diseinua- NOcoderen bidezko web diseinua - Web diseinuari buruzko hastapenak. - Genially, gure lehenengo web orria sortu. - Classroom-en erabilera - Sites - HTML (hurbilketa) - Wordpress

			akatsa ikaskuntza-prozesuaren parte dela ulertuz 6.2. Motibazio positiboa adieraztea, arrazoitutako kritika onartuz eta ikasiz, teknologia digitalen ikas-egoerei aurre egiteko. 6.3. Teknologia digitalen berezko zereginetan talde heterogeneoetan aktiboki parte hartzea, besteen emozioak eta esperientziak errespetatuz eta zeregin bakoitzerako trebetasun eta jarrera sozial egokienak identifikatuz.	

Erabaki metodologikoak

Estrategiak eta metodoak, hizkuntzen tratamendua, IDU, ikasleen eta irakasleen antolamendua, espazioen eta baliabideen erabilera, etab.

METODOLOGIA

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 beraiei lana aztertzen. Irakasleak modu honetan, jarrera eta prozedurei buruzko notak ere hartuko ditu. Gelan egiten diren ariketa eta lanak zuzenduko dira, feedback-a izan dezaten.

Denboralizazioa:

Astean hiru ordu izango ditugu, beraz 90 ordu inguru ikasturtean zehar.

Taldekatzea:

- Talde haundian gaiaren azalpen teorikoetan eta lanen aurkezpenetan batez ere.
- Lan talde txikietan: taldeko lan eta proiektuak egiterakoan.
- Bakarka: lanak eta ariketak.

Jarduerak:

Gehien bat ikusiko diren aplikazio edo programekin egingo dituzte praktikak, hala ere, mota desberdinetako ariketa gehiago proposatuko dira:

Adibideak, sakontze ariketak, problema edo ariketa praktikoak, aurkezpenak, ahozko galdeketak, praktikak, errepaso ariketak, mapa kontzeptualak, laburpenak, idatzizko galdeketak, simulazio jarduerak, errefortzu ariketak, zabaltzeko jarduerak...

Espazioaren antolaketa:

Saio ia guztiak informatika gelan gauzatuko dira. Dena den, jarduera batzuk aurrera eramateko beste gela batzuk edo patioa erabiliko dira.

Baliabideak

- **Baliabide informatikoak eta gailuak:** Mahaiko ordenagailuak, arbel digitala, proiektorea, argazki makina, bideoa.
- **Aplikazio informatikoak:** google dokumentuak, google kalkulu orriak, google aurkezpenak, Prezi, google gehiagarriak, Blogger, Google Sites, Feedly, Diigo, Gimp, Scratch, MindMup.
- **Eduki digitalak** internet-en bidez landuko dira Classroom-en bitartez:
 - Google Classroom:

○ <https://classroom.google.com/c/MzlwMjc2OTQzODA4>

- Informatika gelako baliabideak: ordenagailua, kanoia, liburutegia.

Ebaluazioari, haren ondorioei eta kalifikazio-irizpideei buruzko erabakiak

Ebaluazioa ● Helburua (formatiboa, akreditatzailea) ● Finkatutako denborak (hasieran, prozesuan zehar, amaieran) ● Ebaluatze teknikak, tresnak eta erramintak ● Eragileak (autoebaluatzea, elkarri ebaluatzea eta heteroebaluatzea)	Ebaluazioaren ondorioak: ● Kalifikazioa ● Programazio didaktikoaren berrikuspena eta doitzea ● Errefortzu-neurriak hartzea, egokitze neurriak hartzea, curriculum zabaltzeko eta aberasteko proposamenak ● Berriazko programatan parte hartzea. ● Etab.	Kalifikazio-irizpideak Ikastetxearen autonomiaren baitan, curriculumaren hainbat erabaki curricular hartuko dira, hala nola: ○ Ikas-maila bakoitzerako lorpen-mailak erabakitzea ○ Ebaluazio irizpideen jardun maila adostea. ○ Gaitasunen garapen-maila adostea ○ Berriazko gaitasunen ponderazioa, ebaluazio-irizpideak... definitzea) ○ etab.
217/2022 dekretua osatzen duen Eusko Jaurlaritzako Oinarrizko Hezkuntzako Curriculum abiapuntutzat hartuta, ebaluazioa jarraitua, formatiboa eta integratua izango da. A) Zer ebaluatzen da: Ikasleei banandutako ebaluazio irizpideen errubrikarekin bat, 4 izango dira orotara ebaluatuko diren aspektuak: 1. Jarrera 2. Lanen entrega 3. Froga idatzia	Arazoaren ebazpenak, era berean, genero bereizketaren inguruan dauden usteak apurtzen lagunduko du eta honenbestez, hezkidetzaren alde lan egin. Ebaluazio bakoitzean gainditu behar dira atal guztiak, azterketa izan ezik, azterketaren gutxiengo nota 3,5 izango da batezbestekoa egiteko. Atal bat penkatuz gero hurrengo ebaluazioan aukera izango dute atal hori gainditzeko. Jarrera ere gainditu behar da.	KONTZEPTUAK %30 Klasean burututako galdetegi, proba, esposaketa eta proiektuei dagokio. PROZEDURAK %50 Ebaluaketan zehar ikasgelan edo etxean burututako ariketa eta lan praktikoak: ● Eduki guztiak aurkeztu ● Epe barruan entregatu

4. Lan monografikoa

B) Nola ebaluatzen da:

Ebaluazio instrumentu eta teknikei dagokienez:

- Ikasleen aurrezagutzak jasoko dira elkarriketa eta ahozko galdeketen bidez.
- Ikasleen produkzioa baloratuko da: Classroom-ean lanak sasoiz entregatzea.
- Ikasleek bereganatutako ezagutza baloratuko da frogatutako bidez.
- Behaketa zuzenari esker, ikasleek duten jarrerari erreparatuko zaio.
- Ikasleek ere ebaluatuko dute:
 - Beraiek egindakoa (autoebaluazioa)
 - Kideek egindakoa (koebaluazioa)
 - Irakasleak proposatutakoa
 - Irakaslearen eskuhartzea

C) Noiz Ebaluatzen da:

Hasieran aipatu dugunarekin bat, ebaluazioa prozesu osoan zehar emango da. Dena dela, honako une hauek bereiz daitezke:

- Elkarriketa (aurre ezagutzak jasotzeko)
- Froga idatzia eta Classroom-eko lanak (erdi aldetik)
- Lan monografikoa eta aurkezpena (amaiera aldera)
- Ebaluazioa (arazo egoeraren amaieran)

- Edukiak ondo egituratu (eduki ordenatuak, zehatzak, argiak) eta landu (ondo aurkeztuak, txukunak...)
- Idatzizko adierazpen zuzena euskaraz (hiztegia, ortografia, esaldien eraketa...) erabili
- Taldekide bakoitzaren ekarpena

JARRERA %20

Honako hauek dira jarrera notan eragina daukaten faktoreak:

1. Ikasgaiarekiko interesa.
2. Puntualtasuna.
3. Materialarekiko eta bere klasekideekiko errespetua.
4. Lan ohiturak, bai klasean baita etxean ere.
5. **Hutsegiteak:** Ikasturte osoko orduen %20ra ez bertaratzekotan, ohiko azterketa egiteko aukera galdu eta ez ohikora joan beharko zen zuzenean.
6. Amonestazioak.

*** Portzentai honen erdia euskeraren erabilenari dagokio.*

BERRESKUPERAPENA

Ebaluazio bat ez gaindituz gero, hurrengo ebaluazioan erreperatzeko aukera izango dute ikasleek.

Berreskurapena ez gainditzekotan, ikaslea suspenditutako ebaluaketekin joan beharko da ohiko frogara. Froga hau prestatzeko ikasleari errepasso ariketak eta zalantzak argitzeko aukerak (jolasorduetan, klasean bertan...) eskeinitu zaizkio.

Ohiko froga ez gainditzekotan, ez ohiko azterketa egin beharko du, non ikasturte osoko ezagutzak neurtuko

		diren. Azterketa honi aurre egiteko errepaso materialak eta klaseak prestatuko dira azterketa aurreko egunetan. Azterketa ordu eta erditan egin beharko du asko jota eta ikasgaiari dagozkion oinarrizko ezagutzak neurtuko dira.
--	--	--