

**PROGRAMAZIO****LABURTUA**

Ikastetxe Izena	IES ANGELA FIGUERA BHI							Ikasturtea:	2015-2016					
Arloa Gaia	INFORMATIKA							Data:	2015-10-15					
Etapala Maila	1. DBH		2. DBH		3. DBH		4. DBH		1. Batxil.	X	2. Batxil.		Zikloak	

1	Arloaren gutxiengo helburuak gaitasun moduan adierazita
ONARRIZKO KONPETENTZIAK	
<u>K1) Zientzia, teknologia eta osasun kulturarako gaitasuna</u>	
<u>K2) Ikasten ikasteko gaitasuna</u>	
<u>K3) Matematikarako gaitasuna</u>	
<u>K4) Hizkuntza komunikaziorako gaitasuna</u>	
<u>K5) Informazioa tratatzeko eta teknologia digitala erabiltzeko gaitasuna</u>	
<u>K6) Gizarte eta herritartasunerako gaitasuna</u>	
<u>K7) Giza eta arte kulturarako gaitasuna</u>	
<u>K8) Norberaren autonomiarako eta ekimenerako gaitasuna</u>	
HELBURUAK	
<ol style="list-style-type: none"> Ordenadore baten alde logikoa eta fisikoa bereiztu osagai garrantzitsuenak ezagutuz eta identifikatuz, ahalik eta erabilera onena emateko. K1, K3 Sistema Eragilearearen ingurunea ezagutu, oinarrizko eragiketak eta mantentze lan tekniko basikoak aplikatuz, ordenagailuari etekin handiena ateratzeko. K1, K2, K3 eta k5 Informatika eta telekomunikaziorako-sistemak erabili, eguneroko arazoak ebazteko hardware eta software-elementuak hautatuz eta instalatuz, nahi berrikuntzak eginez, ordenagailuari etekin handiena ateratzeko. K1, K5 eta K8. Aurkezpenak diseinatzea eta egitea, software aproposena aukeratuz kasu bakoitzean, ideiak eta proiektuak erakusteko. K4, K5, K6, K7 eta K8 Pakete ofimatiko batetako testu prozesadorea erabili, formatu ezberdinak aplikatuz, taulak sortuz, irudiak txertatuz, hiperestekak eginez, testu eta grafikodun dokumentuak sortzeko. K2, K4, k5. Pakete ofimatiko batetako kalkulu orria erabili, datu formatu ezberdinak erabiliz, beraiekin eragiketak egin funtzioak erabiliz, grafikoak eginez, datuak errepresentatzeko eta beraiekin lan egiteko. K3 eta K5. Irudiak, testuak bideo eta soinu hartu eta digitalizatzeko periferikoak erabili. Soinu, bideo eta irudiak tratatzeko programen bidez manipulatu, eta multimedia ekoizpenak sortu. K5, k7 K4 eta K8. 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. K3, k5. Sarerako edukiak sortu edozein nabigatzailetan argitaratzeko orduan erabilerraztasun- estandarrak jarraituz elkartruckerako 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. K2, K4, K5, K6, K7 eta K8. Edukin digitalak sortu, erabilera orokorreko programak nahiz berariazkoak erabiliz, ondoren publikatzeko eta partekatzeko. K4 K5 K6 eta K8 Oinarrizko programazioa landu, simulagailu bat erabiliz, eta oinarrizko aginduak eta egiturak erabiliz, programa bat exekutatzeko eta jolas interaktiboak sortzeko. Halaber mugikorrenzako aplikazioak diseinatu, horretarako prestatu dagoen software erabiliz, kodea erabiliaz, zein kodea erabili gabe, mugikorren aplikazioak zelan egiten diren ulertzeko. K1, k2, k3, k6, k5 eta k8 Gela barruan elkar bizitza eta tolerantzia lantzea kultura ezberdinak errespetatzeko eta genero rolen arazoa baztertzeko K6 	



Edukien denbora-tarteak					2
44	1. Ebaluazioa	44	2. Ebluazioa	44	3. Ebaluazioa
20	Informazioaren tratamendua: Testu prozesadorea. PDF bihurtu Docs dokumentuak. Mota desberdineko dokumentuak drivean gordeketa eta sitean publikatu. INTERNET, sare sozialak eta Lankidetzaren Web edukiak sortu. GOOGLE SITES: SITE bat sortu, konfiguratu, edukiekin hornitu, partekatu edonork ikusi ahal izateko, orri mailako baimenak ezarri	14	Multimedia ekoizpenak: Irudi bektoriala eta Bideoa Irudi bektoriala: Ezaugarriak. Irudi bektorialak tratatzeko programa Bideotutorialen ekoizpena: bideotutorialak sortu, editatu eta argitaratu	8	Informazioaren tratamendua Datu basea: Inprimakiak eta txostenak Programazioaren oinarriak. Softwarearen ekoizpenaren sarrera Programazioaren oinarriko kontzeptuak. Prozesuen kontrola edo simuazioa
8		30	Informazioaren tratamendua Kalkulu orriak eta datu baseak kalkulu orriak funtzionaltasuna eta aplikazio basikoak., grafikoak Datu baseak: kontzeptua, oinarriko eragiketak. Adibideak	36	
16	Sistema informatikoak Sistema eragileak: instalatu, oinarriko eragiketak, mantentze lan teknikoak, programen instalazioa, LiveCdak, segurtasun kopiak, erabiltzaileak eta baimenak, Makina birtualak erabili sistem eragile diferenteak ezagutzeko, Live CD-ak sortu ISO batetik abiatuta Sareak: sare motak, sare txiki baten muntaia, sareko errekursoak				


Irakats prozesuan erabiltzen den metodologia
3

- Irakasleak SITE bat prestatuko du ikasleekin lan egiteko. Bertan atal bat egongo da teoria jartzeko eta ikasle bakoitzak bere orriak izango ditu norberaren koaderno moduan erabiltzeko
- Ikasleak egiten dituen lan gehienak docs moduan gordeko ditu eta irakaslearekin partekatuko
- ditu. Docs moduan gordetzen ez diren lanak, sareko norberaren karpetan gordeko ditu
- Irakasleak Google+, Picasa, dropbox, youtube eta Interneten aurkizen diren baliabideak erabiliko ditu irudiak, doinuak eta bideoak gordetzeko
- Saioak informatika gelan izango dira.
- Gai guztiak ebaluatzeko bakarkako lanen bidez izango dira. Hauek epe muga izango dute entregatzeko. Epez kanpo entregatzen badira, ariketen nota penalizazioa izango dute. Ez badira entregatzen, "ez entregatuztat" hartuko dira.
- Gai teorikoetan azterketa egongo da.
- 1 ebaluazioa teoria gainditzen ez dutenek bigarren ebaluazioa errekupeazio azterketa izango dute. Beste ebaluazioetan, lanak ez auekezteagatik suspendituz gero, ikasleak gainditzeko lan guztiak entregatu beharko ditu. Lan hauek ez dira ikastorduan barruan egingo

Aniztasuna tratatzeko neurriek unean uneko premiei erantzun beharko diete, ikasleen ahalmena aintzat hartuta, ingurune inklusiboan ikasteko. Ezintasun larria duten ikasleentzat ersbakita dago; besteak beste, entzuteko arazoa dutenentzat edo ikusmen arazoa dutenenentzat

Kasu hauetan berariazko neurriak hartuko dira ezintasunak eragiten duen galera gainditu ahal izateko. Besteak beste

- Denbora gehiago eman ariketak egiteko.
- Letra tamainua handitu, kolor argiak erabili
- Ordenadorearen ezaugarriak aldatu.

Ikasle hauentzako proposamen malguak beharko ditugu, gutxieneko minimoak eskuratzeko edo eta aukera anitzak eman ahal izateko. Besteak beste:

1. Metodologia anitzak (estilotan zein mailatan).
2. Ariketa ezberdinak (indartze, sakontze edo zabaltze ariketak)
3. Banakako egokitzapen kurrikularrak

Baliabideak
4

Testu liburua

Editoriala

INFORMATIKA 4 ESO

ANAYA/HARITZA

Gmail: Ikasleek kontu bana dute irakaslearekin mezuak partekatzeko eta Drive erabiltzeko

Drive: Dokumentuak eta lanak gordetzeko

SITEA: Ikasgai osoko [sitea](https://sites.google.com/a/angelafiguerainstitutua.com/informatika-4/): <https://sites.google.com/a/angelafiguerainstitutua.com/informatika-4/>

Irudiak tratatzeko programa: [INSKAPE](#)

Google + irudiak partekatzeko

Kalkulu orria: Excel, docs kalkulu orria

Datu base programa: Access

Bideotutorialak egiteko programa: [Aviscreen](#)



Programatzeko software:
codecademy, appinventor, appsbar, appsbuilder, appmaker

5	EBALUAZIOA: TRESNAK, EBALUAZIO ETA KALIFIKAZIO IRIZPIDEAK	
5.1	EBALUAZIO PARTZIALA	
Ebaluazio tresna	Ebaluazio irizpidea	%
1. ATALA: IKASLEREN EKOIZPENA		20
Idatzizkoa Ariketak Banakako lanak	<ul style="list-style-type: none"> • Ariketa guztiak gorde eta partekatu • Ariketen zehaztasuna • Epe barruan entregatu • Edukiak ondo egitaratu (eduki zehatzak) eta landu (ondo aurkeztuak eta txukunak) • Informatika hiztegia egoki erabili 	
2. ATALA: FROGAK ETALANAK		70
Frogak	Kontzeptuak bereganatu eta ulertu	60
Lanak	Lanak ondo egitaratuta Ordenadoreko eta Interneteko informazioa bilatu	10
2. eta 3. Ebaluazioetan ez da frogarik egigo; beraz, honen ataleko porzentaia IKASLEAREN EKOIZPENA atalaren barruan esleituko da		
3. ATALA. BEHAKETA SISTEMA-EGUNEROKOA		10
Kontrol orria	Klasera puntualtasunaz etorri (Ez etortzeak, berandu (-))	0,3
	Eskola orduetan lan egitea (Lanik ez egitea (-))	0,3
	Portaera aproposoa izan (kaleratzea edo parteak (-))	0,2
	Informatika materiala errespetatu eta zaindu	0,2
Ebaluazioaren Nota	Gaunditzeko aurreko ataletako notaren gehiketa 50 izan behar da	



5.2 AMAIERARAKO OHIKO EBALUAZIOA		
Ebaluazio tresna	Ebaluazio irizpide	Kalifikazio irizpideak
Ebaluazioa ataletan onartutakoak	Ebaluazioa ataletan onartutakoak	Ikasgaiaren azken nota, 3 ebaluazio noten batz bestekoa egiten lortuko da

EBALUAZIO IRIZPIDEAK ETA ADIERAZLEAK

SISTEMA INFORMATIKOAK

- Hardwarea eta softwarea bereizten ditu.
- Ordenagailu baten osagaiak identifikatzen ditu: PUZ, mikroprozesadorea, RAM memoria.
- RAM memoria eta mikroprozesadorearen funtzioak ulertzen ditu.
- Sarrera eta irteera periferikoak bereizten ditu eta bakoitzaren ezaugarri nagusiak ezagutzen ditu.
- Informazio unitateak ezagutzen ditu eta beraien arteko erlazioa ezagutzen du.
- Ekipo informatikoaen prestazioak hobetzen daki.
- Sistema eragile diferenteak ezagutu eta identifikatzen ditu, Windows XP, UBUNTU Live CD.
- Fitxtegi eta karpetekin egin daitezken eragiketak menperatzen ditu.
 - Sortu, ezabatu, kopia mugitu, ordenatu.
- Oinarrizko mantentze lan-teknikoak ezagutu eta egiten ditu.
- Programak desinstalatu eta instalatu egiten ditu.
- Sare kontzeptua ulertzen du.
- Sare baten abantailak ezagutzen ditu.
- Sare karpeta bat partekatzen daki.

MULTIMEDIA EKOIZPENAK: Irudi bektoriala eta Bideoa

- Imajina mota ezberdinak ezagutzen ditu eta formatu bakoitzaren ezaugarri nagusiak ezagutzen ditu.
- Oinarrizko bideo edizioak egiten ditu
- Marrazki bektoriala tratatzeko programaren tresnak erabiltzen ditu.
- Bideotutorialak egiten ditu

OFIMATIKA PROGRAMEN ERBILERA, informazioa tratatzeko:

TESTU PROZESADOREAK:

- Testu eta grafikodun dokumentu bat egiten du.
- Taulak irudiak eta imajinak txertatzen ditu eta testuarekiko ajuste egokia ematen dio.
- Hiperestekak sortzen ditu, bai kanpoaldera bai dokumentu barrura, eta web formatuan gordetzen du.
- Dokumentu bati itxura periodistikoa ematen daki.
- Orriaren diseinua zaintzen daki, marjinak, numerazioa, goiburukoa eta orri oina ezartzen ditu dokumentuaren itxura hobetuz.
- Dokumentu hori, partekatu egiten du
- Estiloak erabiltzen ditu eta edukien indize bat sortzen du.
- Microsoft WORD-en ikasitakoarekin gai da modu autonomoan GOOGLE DOCS edota OPENOFFICE erabiliz dokumentu bat egiteko



- Google Docs-eko dokumentua partekatzen daki, aukera guztiak ezagutzen dituelarik.
- Dokumentuak sortzeko eredu guzti hauek ezagutzuz, bata eta bestearen arteko abantaiak eta desabantaiak ezagutzuz eta bakoitzean eredu onena aukeratzen du.

KALKUKU ORRIAK:

- Kalkulu orri bat sortzen du. Eta datuekin oinarrizko eragiketak egiten ditu.
- Funtzio matematikoak, estedistikoak, bilaketa eta erreferentziakoak eta logikoak erabiltzen dakizki, eragiketa konplexuagoak eginez kalkulu orriko datuekin.
- Datuen balidazioa aplikatzen daki.
- Datuak grafiko baten bidez adierazteko gai da.
- Grafikoaren itxura hobetzeko gai da.
- Google Docs-e kalkulu orri bat sortzen daki eta oinarrizko eragiketak kontrolatzen ditu.

DATU BASEAK

- Datu base simple bat egiten du eta bertatik informazioa eskuratzen du modu eraginkor batez

Berreskurapen eta indartze sistema

6

Ebaluazioa ez bada gainditzen ikasleak hurrengo ebaluazioan errekuaratzeko froga egin beharko du. Froga ez dauden ebaluaketetan, suspenditu duen ataleko lanak egin beharko ditu