



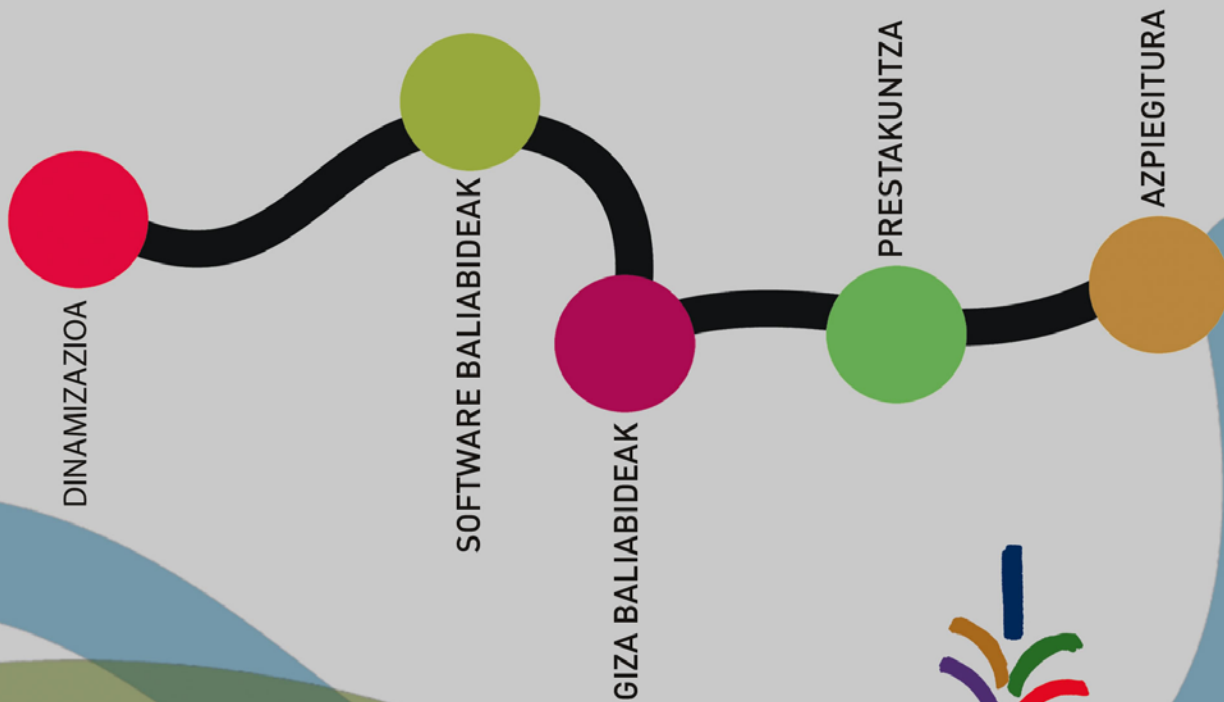
IKASTOLA

Informazio eta Komunikazio
Teknologiak

IKT CURRICULUMA LEHEN HEZKUNTZARAKO PROPOSAMENA

Emilio Etxabe
Mikel Etxarri

Euskal Herriko Ikastolen Konfederazioa
2008ko apirila





Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Sailak onetsia: 2008-07-22



Aitortu. Lanaren kredituak aitortu behar dituzu, egileak edo baimendunak zehaztutako eran.

Ez merkataritzarako. Ezin duzu lan hau merkataritza xedetarako erabili.

Partekatu baimen beraren arabera. Lan hau aldatzen baldin baduzu, edo lan eratorri bat sortzen baduzu, sortutako lana banatu dezakezu soil-soilik baimen honen berdi-berdineko baten mende.

Euskal Herriko Ikastolen Konfederazioa

ISBN: 84-37006901-23-9

L.G.: BI-2386/08

Euskal Herriko Ikastolen Konfederazioa

Teknologia Parkea - Laida Bidea, 208 B – 1

48170 Zamudio – Bizkaia

Tel. +34 944317883 – Fax +34 944317882

e-mail: ehik@ikastola.net

<http://www.ikastola.net>



AURKIBIDEA

Sarrera	03
IKT kompetentzia orokorrak	08
LHko IKT kompetentzia orokorren garapena: azpikonpetentziak, zikloka	11
Eduki multzoak	20
LH I zikloa	
I. Multzoa: Sistema informatikoaren kontrola	21
II Multzoa: Informazioaren kudeaketa eraginkorra	22
III Multzoa: Informazioaren eta ezagutzaren komunikazioa eta elkartrukea	26
IV Multzoa: Informazioaren prozesatzea eta edizioa	28
LH II zikloa	
I. Multzoa: Sistema informatikoaren kontrola	32
II Multzoa: Informazioaren kudeaketa eraginkorra	38
III Multzoa: Informazioaren eta ezagutzaren komunikazioa eta elkartrukea	43
IV Multzoa: Informazioaren prozesatzea eta edizioa	45
LH III zikloa	
I. Multzoa: Sistema informatikoaren kontrola	51
II Multzoa: Informazioaren kudeaketa eraginkorra	57
III Multzoa: Informazioaren eta ezagutzaren komunikazioa eta elkartrukea	60
IV Multzoa: Informazioaren prozesatzea eta edizioa	65

SARRERA

“Oinarrizko Informatika”tik...

Badira sei urte, Ikastolen Elkarteak, Informatika arlo gisa lantzeko ikasmateriala (paper eta CD formatuan) sortu zuela, DBH etaparako, hain zuzen: “Oinarrizko Informatika” (2001).

Aipaturiko ikasmaterialaren gidaliburuan egiten ziren zenbait kontsiderazio eta proposamen gogoratuko ditugu hemen.

1

“HSAOL-LOGSE” legea ezarri zen garaian, hiru aukera nagusi ikusten ziren informatikaren trataerari dagokionez:

- Arlo curricular berria sortu, informatikarena.
- Informatikaren eduki curricularak harreman zuzenagoa duten arloetan txertatu (esaterako, matematikan eta teknologian).
- Eduki curricular horiek arlo guztiei eraginez zabaldu.

“HSAOL-LOGSE”k azken aukeraren hautua egin zuen. Proposamen horrek, baina, kontuan hartu beharreko bi eragozpen zituen. Batetik, irakasleek behar zuten denbora eta gaitasuna, bitarteko informatikoak ikasleen artean zabaltzeko. Bestetik, ikasleek zein irakasleek ordenagailuekiko izan beharreko harreman erraza eta malgua.

2

DBHrako eginiko proposamenean, onartzen genuen, informatikaren alderik hezitzaileena haren baliabide didaktikoaren gaitasuna zela eta, ondorioz, horri probetxua ateratzea edozein ikasketa arloren esku geratuko zela.

Baina, baliabide didaktikoa den neurrian, egoki erabiltzeko, ikasle orok prozeduraren eta hizkuntza informatikoaren oinarrien jabe izan beharko luke. Beraz, “Oinarrizko Informatika” ikasgaia sortzea proposatu zen. Ikasgaiaren xedea ordenagailuz landu nahi diren ekintzak gauzatzeko ikasleak trebatzea izango zen, tresna horren erabiltzaile autonomo izatera iritsi zitezten.

DBHren lehen zikloan, ikasle guztiek oinarrizko prozedura informatikoak ikastea proposatu zen, eta hala egiten zuten neurrian, beste hainbat esparrutan gaitasun horiez baliatzea iritsiko ziren. Horrela, informatikaren esparru curricularra hiru aplikazio-ardatzen inguruan landuko zen:

1. *Eduki curricularrak garatzeko softwarea.* Eskolaren programazio orokorrean hainbat eduki ordenagailuz lantzea ahalbidetzen duena. Erabilera aldetik, ez du oinarri informatikoaren beharrik. Baliabide horiei probetxua ateratzeko, ordenagailuekin harreman malgua eta harrera positiboa behar dira, ez besterik.
2. *Ikasketa-ingurune berriak sor ditzakeen softwarea.* Ardatz horren erakusle gisa, indarrez sartu diren aukera berriak aipa daitezke, hala nola multimedia-sistemak eta informazioaren autobideak. Horrelako softwareari probetxua ateratzeko, irakasle eta ikasleen dedikazioa aurreikustea ezinbestekoa da.
3. *Hainbat lan modu informatikoz lantzeko aplikazio-softwarea.* Azken atal horretan software estandarra sartuko genuke. Horien artean ezagunak dira testu-prozesadoreak, grafiko-editoreak, datu-baseak, aurkezpen-sortzaileak...

Programa horiek eskolako hainbat lan era berritzailetan eta sortzailetan egiten lagun dezakete. Probetxu maila egokia lortzeko, baina, dedikazio handi samarra aurreikusitako behar da. Hori dela eta, ikasketarako denbora eta arduraren zehatzak definitzea komeni da.

Lehen Hezkuntzari begira, eduki curricularraren garapenari zegokionez, ez zen plangintza berezirik antolatzeko beharra ikusten. Halere, irakasle askok, beren jardueran, teknologia berriek eskainitako aukerak landu behar zituzten neurrian, garrantzitsua zela ikusten zen ordenagailuak erabil zituzten, egitura malgua eta eraginkorra izatea. Horrenbestez, informatikako baliabideetara nola iritsi aztertzea beharrezkotzat jotzen zen.

... IKTetara

Informatikaren inguruko teknologiak garapen eta hedapen indartsua izan du, aplikazio zein tresneriari dagokionez. Informatikaz baino gehiago Informazio eta Komunikazio Teknologiaz (IKT) hitz egiten da, jada. Garai batean, informatika informazioaren kudeaketaren zerbitzura jarri zen; egun, aldiz, nagusiki, komunikazio azkar, askotariko eta malguen zerbitzura jarri da.

Ordenagailuak eskola guztietara eta etxe askotara iritsi dira, telefono mugikorrek, berriz, haur askoren sakeletaraino. Multimedia formatuko jokoak (eta tresneria) haur eta gaztetxoek jostailu bihurtzen ari dira.

Sei urte baino igaro ez diren honetan, DBHko lehen ziklorako egiten zen proposamena, ikaslearen eskola-ibilbidean, aurreratzea eta egokitzea ezinbestekoa dela ohartu gara. Informazio eta Komunikazio Teknologiak haur eta gaztetxoengana iritsi dira eta, beraz, eskolaren ikuspuntutik, harreman hori kontrolatzea eta horri etekina ateratzea dagokigu.

Kontrolatzea diogunean, hori ezagutzea, erabiltzen jakitea, arriskuaz ohartzea esan nahi dugu. Etekin ateratzea diogunean, irakasteko eta ikasteko prozesuan, laguntzaile eta lagungarri moduan erabiltzea esan nahi dugu.

Duela sei urte ez bezala, egun, Lehen Hezkuntzan, Informazio eta Komunikazio Teknologien curriculumaren garapenerako plangintza baten beharra dagoela ikusten da. Behar horren lekuko dira, arestian aipatutako "HSAOL-LOGSE"ren erreformaren eta LOEren ondorioz, administrazio publikoetatik ezarri diren curriculumetan, IKT konpetentzien inguruan egiten diren aipamen eta proposamen zehatzak eta, baita, Euskal Curriculumaren barruan egiten diren proposamenak ere.

Testuinguru horretan sortzen da Lehen Hezkuntzako etapari begira eginiko lan hau.

Dokumentu honetan, Euskal Curriculumean IKT konpetentzien inguruan eginiko proposamenak eta administrazio publikoetatik ezarritako curriculumak aintzat hartuta, IKTen 2. zehaztapen-maila gisako proposamen bat egiten da, definizio-maila honetan:

- Lehen Hezkuntzarako IKT konpetentzia orokorrak.
- IKT konpetentzia orokor bakoitzaren azpikonpetentziak, zikloka.
- IKT azpikonpetentziak garatzeko edukiak (kontzeptuak-prozedurak-jarrerak) eta ebaluaziorako irizpideak, zikloka.

Lehen Hezkuntzarako IKT curriculum-proposamen hau proiektu pedagogiko jakin batean (Txanela proiektuan) txertatzeko asmoz egin da, aipatutako proiektuan, ikastolen Elkarteak hainbat multimedia-baliabide eta software didaktiko eginik duelako eta ezarri diren helburuak lortzeko (azpikonpetentziak) bitarteko ezin hobekak direlako.

Ikastola gehienetan aipatu diren IKT baliabideak erabiltzen dira, baina, sarri, irakasleek ez dakite jarduera arruntan erabilera IKT jardueretarako noiz eta nola egokitu behar den. Dokumentu honen bidez, Lehen Hezkuntzarako IKT konpetentziak eta azpikonpetentziak zehaztu eta, eduki multzoen ziklokako banaketa eginez, bi helburu lortu nahi ditugu:

- IKT baliabideen erabilera curriculum antolatu baten testuinguruan kokatu.
- IKT curriculumaren 3. zehaztapen-maila (IKT jarduerak) egiteko heldulekua eskura izan.



Etorkizunari begira

Lehen Hezkuntzarako, TXANELA PROIEKTUaren webgune orokorra sortzea da gure asmoa. Bertan, Lehen Hezkuntzako irakasleei zuzendurik, arloz arloko eta mailaz mailako jarduerak aurkeztuko dira.

Jarduera-sekuentzia horretan, IKT baliabideak erabiliz egingo direnak ere azalduko dira, dagokion jarduerarekin erlazionatuta, eta haiek egiteko behar diren informazio eta bitartekoei buruzko zehaztapen guztiekin.

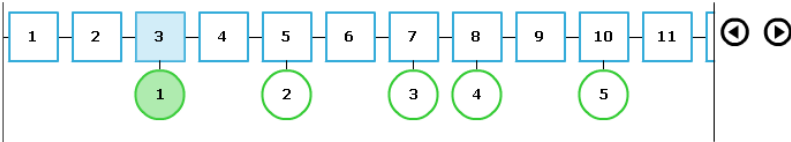
Ez dugu jarduera guztiak IKTen bitartez lantzeko asmorik. Kasu batzuetan, paper euskarrikoa ordezkatzeko izango da eta, beste batzuetan, osagarri moduan proposatuko da.

IKT jarduera horien bidez, dokumentu honetan zehaztutako azpikonpetentziak eta edukiak landuko dira, Txanelako ohiko jardueren testuinguruan.

Hasiera orria | Erabiltzailearen gida

1. zikloa	1. zikloa - 1. maila
1. maila	1. unitate didaktikoa
1. unitatea	
2. unitatea	
3. unitatea	
4. unitatea	
5. unitatea	




Ohiko jarduerak urdinez adierazten dira eta IKT bidezkoak berdez.

1. zikloa	1. zikloa - 1. maila
1. maila	1. unitate didaktikoa
1. unitatea	
2. unitatea	
3. unitatea	
4. unitatea	
5. unitatea	
6. unitatea	
7. unitatea	
8. unitatea	
2. maila	
1. unitatea	
2. unitatea	
3. unitatea	



16. jarduera	7. jarduera
--------------	-------------

📁 Pertsonaien herriak

Kudeaketa	Iradokizunak
Talde handian	Pertsonaien herriei buruzko datu batzuk datoz irakurgaietan, haurrei irakurtzeko. Daturik garrantzitsuenak arbelean idatzi behar dira, horiek guztiak hobeto gogoratzeko.
Materiala	

IKT jardueraren fitxa, dagokion ohiko jarduerarekin batera, azpikarpeta berdean.

IKT curriculuma garatzeko antolaketa-proposamena

Lehen Hezkuntzarako IKT curriculum-proposamen honetan sei kompetentzia orokor definitu ditugu:

1. Sistema informatikoaren kontrola.
2. Informazioaren kudeaketa eraginkorra.
3. Informazioaren eta ezagutzaren komunikazioa eta elkartrukea.
4. Informazioaren prozesatzea eta edizioa.
5. IKT baliabideen erabilera irekia eta arduratsua.
6. Ezagutza eraikitzea eta problemak ebaztea.

Kompetentzia orokor bakoitzaren azpikonpetentziak zehaztu baditugu ere, zikloka, eduki multzoak lehen lau kompetentzien inguruan definitu ditugu.

Bosgarren kompetentzia (IKT baliabideen erabilera irekia eta arduratsua) zehar lerro moduan tratatu dugu, eta hari dagozkion azpikonpetentziak edukien “jarrerak” atalean txertatu ditugu.

Seigarren kompetentzia, berriz, (ezagutza eraikitzea eta problemak ebaztea) IKTak eskola-jarduera antolatuen testuinguruan (Txanelako jarduerak) erabiliz lortuko da. IKT edukiak, arloetako jarduerak jakinen testuinguruan landuko dira, eta lanketa horren ondorioz garatuko dira azpikonpetentziak.

Curriculum-proposamen honetan, IKTak tresna eta baliabide gisa aurkezten eta lantzen dira. Arestian esan bezala, tresna diren neurrian haietan kontrol-maila bat lortu behar da eta, baliabide diren neurrian, etekina ere atera behar zaie.

DBHrako “Oinarrizko Informatika”n planteatu zen moduan, hemen ere, eta Lehen Hezkuntzari dagokion mailan, erabiltzen dugun hardware eta softwarearen erabilera egokia egiteko, ikasle orok prozeduraren eta hizkuntza informatikoaren oinarrien jabe izan behar du.

Lehen ziklorako proposatzen diren edukiei dagokienez, aipatutako prozedura- eta informatika-oinarriek ez dute irakaslearen aldetik, jakintza edo ezaguera berezirik eskatzen. Irakasle gehienek jaso dute ordenagailuak eta ofimatika aplikazioak zuzen erabiltzeko oinarrizko formazioa. Horrenbestez, esan dezagun, irakasleak ordenagailuekin lan egiten nahiko ohituta daudela bai ikasgelan edo infogelan, bai ikastolako bestelako zereginetan. Badirudi, hortaz, egiten den proposamena gelako irakasle-tutoreak bere gain hartzeko modukoa dela, betiere IKT dinamizatzailearen eta taldearen laguntzarekin.

Bigarren ziklotik aurrera, hirugarrenean bereziki, ezagutu eta menderatu beharreko hardware-softwarearekin erlazionatutako zenbait kontzeptu eta prozedurak, nolahi ere, kualifikazio edo ezagutza teknikoak eskatzen dute.

Bigarren zikloan nahikoa litzateke astean behin 30 minutuko saio bat egitea. Hirugarren zikloan, saio hori 45-60 minutukoa izatea komeni da.

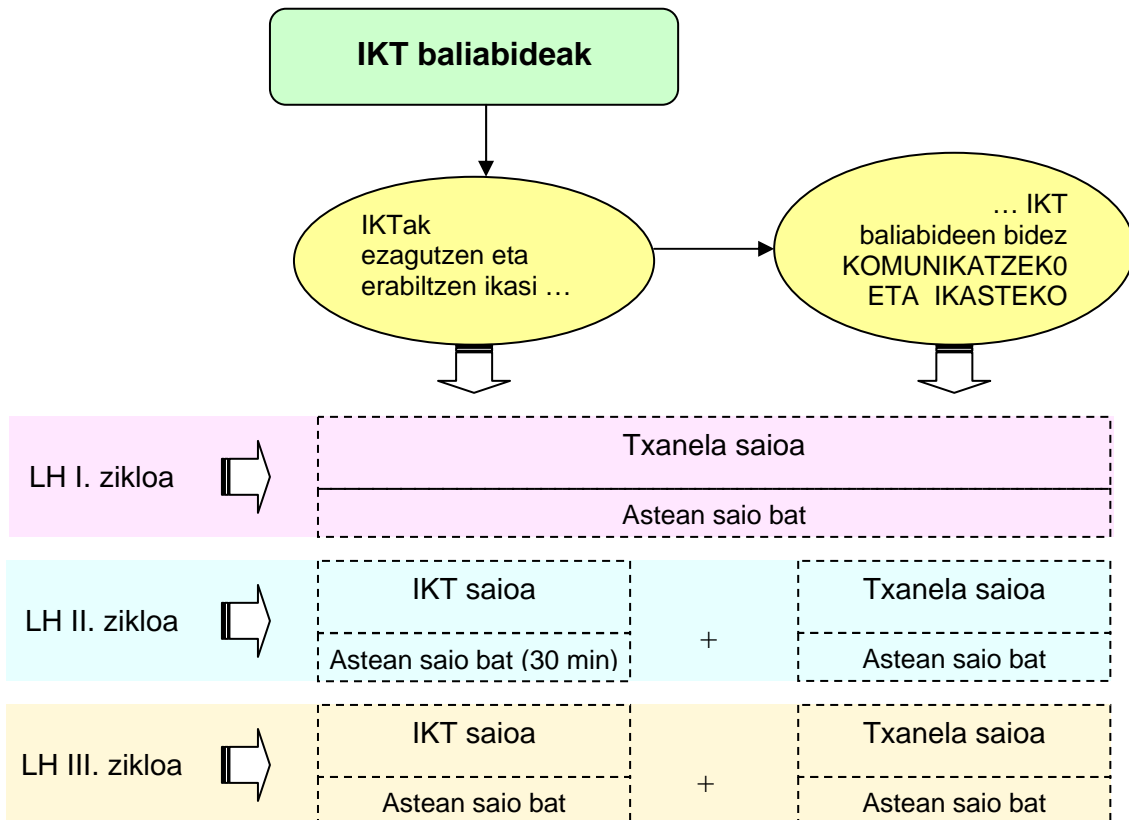
Saio espezifiko horien ardura hartuko duen irakasleak ez du zertan izan informatika gaietan oso jantzia. Proposatzen diren azpikonpetentzietan eta edukietan erreparatzen badiegu, ordenagailuekin harreman eroso eta eguneratua duen irakasle bat nahikoa dela berehala konturatuko gara.. Ikastola guztietan dira horietako dozena erditik gora.

Bigarren ziklotik aurrera, beraz, ezagutu eta menderatu beharreko zenbait kontzeptu eta prozedura lantzeko, saio bereziak antolatzea komeni dela uste dugu.

Saio horiek IKTekin loturiko kontzeptu eta prozedura jakin batzuk lantzeko izango dira (IKT curriculumaren aspektu teknikoak), eta asteko ordutegiaren barruan kokagune zehatza (lekua/ordua) izango dute.

IKTetako irakasleak gidatuko dituen saio horiez gain, Txanela proiektuan txertatutako IKT jarduerak dauzkagu. Horiek egiteko, oinarrizko ezagutza eta trebetasuna landu behar dira IKTetako irakaslearekin. Horrela eginez gero, aipatutako jarduerak, arloa gidatzen duen irakaslearekin, egin behar dena asko erraztuko duela iruditzen zaigu.

IKT jardueraren fitxa



IKT KONPETENTZIA OROKORRAK

Nahitaezko eskolaldiaren funtzio nagusia ikasleak bizitzarako prestatzea da; horretarako, gai izan behar dute:

1. Pentsatzeko eta ikasteko.
2. Komunikatzeko.
3. Elkarrekin bizitzeko.
4. Norbera izateko.
5. Egiten eta ekiten ikasteko.

Nahitaezko eskolaldian **IKTen funtzio nagusia hau da:**

ZER

- Ohiko tresna eta **teknika-baliabideak** trebeki erabili.

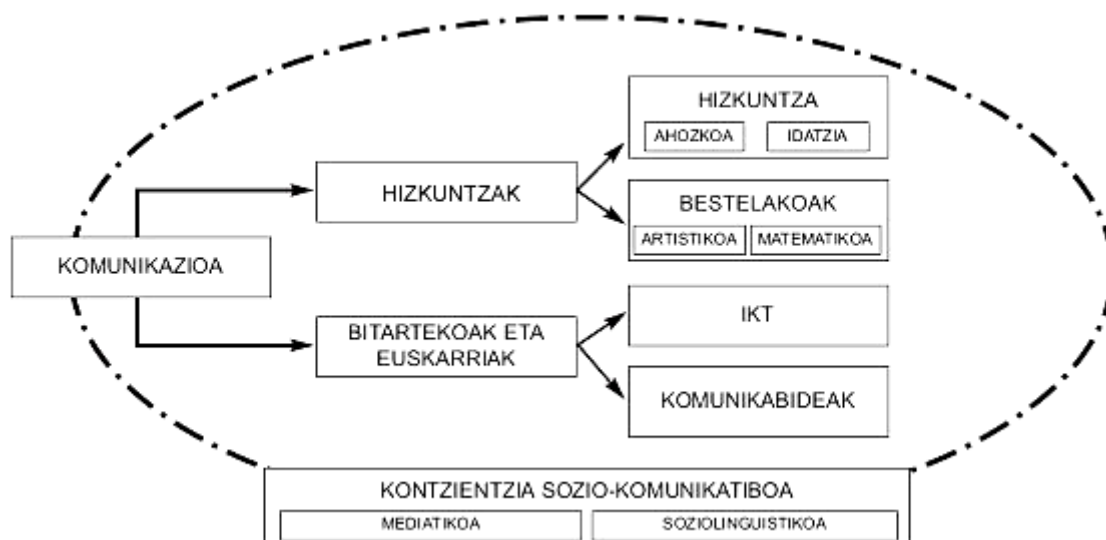
NOLA

- Erantzukizunez, sormenez eta kritikoki.

ZERTARAKO

- Informazio mota oro ekoizteko, biltegitratzeko, berreskuratzeko, lantzeko eta komunikatzeko.
- Norbera eta gizartea hobeto garatzeko egokienak diren informazioak bilatzeko, balioesteko, hautatzeko eta barneratzeke.
- Eta hori guztia, informazioa ezagutza bihurtzeko.

IKTak, nagusiki, KOMUNIKATZEN IKASTEKO baliabide garrantzitsu eta eraginkorrak dira. IKTen erabilera eskola-jardueretan txertatzean, beraz, egiteko edo xede nagusi hori gogoan izan behar da: KOMUNIKATZEN IKASTEKO BALIABIDE GISA ERABILI BEHAR DA.



IKTak, esan gabe doa, komunikaziorako lagungarri eta laguntzaile izateaz gainera, beste hainbat oinarrizko konpetentzia garatzeko ere bitarteko eraginkor izan daitezke eta, jakina, dira.

IKTak erabiltzeko, teknika-baliabide oso aurreratuak eskuratu behar dituzte ikasleek, eta baliabide horiek gauza garrantzizkoak egiteko edo arazoak konpontzeko baliagarri diren neurrian, curriculumeko ikasgaiak ikasteko eta horien ezagutza hobetzeko tresna eraginkor bihurtuko dira..

Horregatik, IKTen berezko konpetentziak definitzean hardwarearen eta softwarearen erabilerekin erlazioaturiko kontzeptu eta prozedurak aintzat hartu behar dira, eta, jakina,

horien erabilerak eskolako jardueretan hainbat arlotako helburuak lortzeko duen eragina ere azpimarratu eta kontuan hartu beharrekoa dela iruditzen zaigu. Kontzeptuez eta prozedurez jabetzeko bereziki.

Derrigorrezko hezkuntzarako IKT kompetentzia orokorrak

A. Sistema informatikoaren kontrola.

Sare-kontzeptuak (intranet/extranet) bereiztea eta hardwareko elementuak behar bezala menderatzea (haien mantenimendua barne), baita, bide batez, sistema eragile estandar baten terminologia eta funtzioak ere.

B. Informazioaren kudeaketa eraginkorra.

Hiztegi eta entziklopedia elektronikoetan, software didaktikoetan informazioa bilatzen eta Interneteko nabigatzaile baten funtzio guztiak baliatzen jakitea, eta bilaketa aurreratuak eta eraginkorrak egitea.

D. Informazioaren eta ezagutzaren komunikazioa eta elkartrukea.

Posta elektronikoa estandar baten eta Interneteko beste komunikazio-zerbitzuen funtzio guztiak (mezularitza, txatak, foroak, blogak, wikiak...) behar bezala erabiltzea.

E. Informazioa prozesatzea eta edizioa.

Informazioa (testua, grafikoak, soinua, animazioa, bideoa) eraikitzeke eta editatzeko mota askotako softwarea erabiltzea eta informazioa testu-prozesadoreetan, aurkezpenetan eta web-orrietan integratzen jakitea.

F. Datuen kudeaketa eta kalkulua.

Egoerak eta gertaerak irudikatzea, datuen egitura bakunak sortuz, kontsultak, txostenak edo grafikoak egiteko.

G. IKT baliabideen erabilera irekia eta arduratsua.

IKT baliabideak erabiltzeko garaian jakin-minez eta arduraz jokatzeko, ikasteko jarrera irekia bultzatuz, komunikazioetan errespetua zainduz eta erabilera-denborak kontrolatuz.

H. Ezagutza eraikitzea eta problemak ebaztea.

IKT bidez lortutako trebetasun praktikoak eta kognitiboak beste eskola-gaietan edo eskolaz kanpokoetan aplikatzea eta ideiak birlantzea, haiek osatzeko eta problemak ebazteko.

Lehen hezkuntzarako IKT kompetentzia orokorrak

Nahitaezko hezkuntzarako IKT kompetentzia orokorrak hamasei urte arteko eskolaldia erreferentziatzen hartuta definitu direla kontuan hartuta, Lehen Hezkuntzarako (hamabi urte arteko eskolaldia) honako IKT kompetentzia hauek proposatzen ditugu:

A. Sistema informatikoaren kontrola.

Ordenagailua eta ordenagailu-sarea lan-bitarteko eta -eremu gisa ezagutzea eta bereiztea, hardwareko oinarriko elementuak behar bezala menderatzea, eta baita sistema eragile estandar baten oinarriko terminologia eta funtzioak ere.

B. Informazioaren kudeaketa eraginkorra.

Hiztegi eta entziklopedia elektronikoetan eta software didaktikoetan informazio-bilaketa gidatu eta zehatzak egiten jakitea, eta Interneteko nabigatzaile baten oinarriko funtzioez baliatzen, eta bilaketa soila ez ezik, zehatzak ere egitea.

D. Informazioaren eta ezagutzaren komunikazioa eta elkartrukea.

Posta elektronikoa estandar baten eta Interneteko beste komunikazio-zerbitzuen oinarriko funtzioak (mezularitza, txatak, foroak, blogak, wikiak...) behar bezala erabiltzea.

E. Informazioa prozesatzea eta edizioa.

Informazioa (testua, grafikoak, soinua, animazioa, bideoa) eraikitze eta editatzeko softwarea erabiltzen, eta informazioa testu-prozesadoreetan, aurkezpenetan eta web-orrietan integratzen jakitea.

F. IKT baliabideen erabilera irekia eta arduratsua.

IKT baliabideak erabiltzerakoan jakin-minez eta arduraz jokatzeko, ikasteko jarrera irekia bultzatuz, komunikazioetan errespetua zainduz eta erabileraren iraupena kontrolatuz.

G. Ezagutza eraikitzea eta problemak ebaztea.

IKT bidez lortutako trebetasun praktikoak eta kognitiboak, eskola-gaietan edo eskolaz kanpokoetan aplikatzea, ideiak birlantzeko, osatzeko edo problemak ebazteko.

KONPETENTZIA OROKORREN GARAPENA: AZPIKONPETENTZIAK, ZIKLOKA

A. Sistema informatikoaren kontrola.		
Ordenagailua eta ordenagailu-sarea lan-bitarteko eta eremu gisa ezagutu eta bereiztea, hardwareko oinarriko elementuak behar bezala menderatzea, eta baita sistema eragile estandar baten oinarriko terminologia eta funtzioak ere.		
LH 1-2	LH 3-4	LH 5-6
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema informatikoaren osagai fisikoak identifikatzea, izendatzea eta bakoitzaren funtzioak ezagutzea eta azaltzea. 2. Sistema informatikoaren osagai fisikoen egitekoa ezagutzea eta zuzen eta egoki erabiltzea. 3. Sistema informatikoaren sistema eragileak erabiltzen dituen oinarriko ikonoak eta hiztegia ezagutzea eta burututako jardueretan zuzen eta egoki erabiltzea. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistema informatikoaren osagai fisikoak identifikatzea, izendatzea eta bakoitzaren funtzioak ezagutzea eta azaltzea. 2. Sistema informatikoaren osagai fisikoen egitekoa ezagutzea eta zuzen eta egoki erabiltzea. 3. Sistema informatikoaren sistema eragileak erabiltzen dituen oinarriko ikonoak eta hiztegia ezagutzea eta burututako jardueretan zuzen eta egoki erabiltzea. 4. Hainbat informatika-aplikazioen bidez burutzen diren lan eta ekintzak (diruaren kudeaketa, internet bidezko salerosketak, erreserbak ...) identifikatzea eta haien erabileraz eta baliagarritasunaz hausnartzea. 5. Birus informatikoa zer den, nola transmititzen den ikastea eta horren ondorioak zein diren ezagutzea eta sistema informatikoa modu egokian mantentzeko arau eta jokabideak ezagutzea eta errespetatzea. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ordenagailuen ezaugarri teknikoak eta dituzten funtzioak identifikatzea eta erlazionatzea, gai horien kontsumo-ohiturak aztertzea eta bizitza-zikloaz hausnartzea. 2. Sistema eragileak erabiltzen dituen oinarriko ikonoak, hiztegia eta fitxategiak antolatzen modua ezagutzea, eta burututako jardueretan zuzen eta egoki erabiltzea. 3. Ordenagailu pertsonala eta sare-lokala, lanerako eremu gisa bereiztea, sareak direktorio edo karpetak konpartitzeko eskaintzen duen aukera ezagutzea eta konpartitutako eremu horiek egoki erabiltzea, fitxategiak gorde eta eskuratzeko. 4. Birus eta espioi informatikoak zer diren, nola transmititzen diren eta zer ondorio dituzten ezagutzea, eta sistema informatikoa eta dokumentazioa seguru eta egoki gordetzeko arau eta jokabideak zein diren ezagutzea eta errespetatzea. 5. Hainbat sarrera-gailuren (eskanerra, argazki kamera digitala, bideokamera digitala) funtzioa eta oinarriko funtzionamendua ezagutzea eta eskola-jardura antolatuaren testuinguruan erabiltzea.

B. Informazioaren kudeaketa eraginkorra.		
Hiztegi eta entziklopedia elektronikoetan eta software didaktikoetan informazio-bilaketa gidatu eta zehatzak egiten jakitea, eta Interneteko nabigatzaile baten oinarritzko funtzioez baliatzea, eta bilaketa soila ez ezik, zehatzak ere egitea.		
LH 1-2	LH 3-4	LH 5-6
<ol style="list-style-type: none"> 1. Erabili ohi den software didaktikoaren menu eta pantaila-aukerak ezagutzea eta aplikazioan zehar egoki mugitzea. 2. Web-orri jakin bat zabaltzea, eskaintzen dituen eduki-menuaz eta lotura-estekez baliatuz informazioa atzitzea, nabigatzea eta orri interesgarriak gogokoetan gordetzea. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Erabili ohi den software didaktikoaren menu- eta pantaila-aukerak ezagutzea eta aplikazioan zehar egoki mugitzea. 2. Web-orri jakin bat zabaltzea, eskaintzen dituen eduki-menuaz eta lotura-estekez baliatuz informazioa atzitzea, nabigatzea eta orri interesgarriak gogokoetan gordetzea. 3. Ordenagailuan instalatutakoetan edo Interneteko helbide jakinetan dauden hiztegi elektronikoetan eta entziklopedietan informazio-bilaketa zehatzak egitea eta aurkitutakoaz baliatzea. 4. Bilatzaile erabilienekin (Google, adibidez) gai jakin bati buruzko informazio-bilaketa zehatzak eta errazak egitea eta aurkitutakoaz baliatzea. 5. Bilatzaile erabilienekin (Google, adibidez), gai jakin bati buruzko irudi-bilaketa zehatza eta erraza egitea eta aurkitutakoa gordetzea (karpeta batean) edo aplikatzea (dokumentu batean). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bilatzaile erabilienekin (Google, Technorati, Blog Search ...) gai jakin bati buruzko informazio- eta irudi-bilaketa zehatzak egitea, emaitzak aztertzea (egokitasuna), gordetzea (karpeta batean) eta aplikatzea (dokumentu batean). 2. Hainbat hiztegi, itzultzaile eta entziklopedia elektronikotara jotzeko bide eta modu azkarrak ezagutzea, eta eraginkorki erabiltzea. 3. Gai jakinei buruz informazioa automatikoki eskuratzeko tresnak (RSS jariora eta jario-irakurlea) eta haiek erabiltzeko modua ezagutzea eta erabiltzea.

D. Informazioaren eta ezagutzaren komunikazioa eta elkartrukea.		
Posta elektronikoa estandar baten eta Interneteko beste komunikazio-zerbitzuen oinarriko funtzioak (mezularitza, txatak, foroak, blogak, wikiak...) behar bezala erabiltzea.		
LH 1-2	LH 3-4	LH 5-6
<ol style="list-style-type: none"> 1. Posta idatzi, posta elektronikoa eta telefono bidezko komunikaziorako behar diren baliabideak identifikatzea eta izendatzea, eta egin beharreko urratsak identifikatzea eta ordenatzea, eta bakoitzaren egokitasuna eta eraginkortasuna aintzat hartzea. 2. Irakaslearen laguntzarekin, posta elektronikoz, mezu bat idaztea-bidaltzea eta jasotzea-erantzutea, emandako argibideak arretaz entzun eta aplikatuz. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ikastolako IKT dinamizatzailerak ikaslearentzat sortutako posta-kontuaren menuak eta aukerak ezagutzea, eta ikastolako lagun, irakasle eta gainerakoekin komunikatzeko erabiltzea. 2. Irakaslearen edota IKT dinamizatzaileraren laguntzarekin, Interneten bitartez burutu daitezkeen hainbat komunikazio motaz jabetzea: mezularitza-aplikazioak (Messenger, adibidez), ahotsaren bitartez eginiko komunikazio-sistemak (Skype, adibidez)... 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posta elektronikoa-kontuaren menuak eta aukerak ezagutzea eta ikastolako lagun, irakasle eta gainerakoekin komunikatzeko eta gai jakinei buruz informazioa automatikoki eskuratzeko erabiltzea. 2. Bat-bateko mezularitza-zerbitzu batzuk (Google Talk, Messenger, Skype...) ezagutzea eta eskola-jardueraren antolatua erabiltzea. 3. Foroen egitura eta funtzionamendua ezagutzea, parte hartzea eta oinarriko arauak errespetatzea. 4. Informazioa eta ezagutza publikoki azaltzea, partekatzea eta talde-lanak egiteko hainbat tresna (blogak, wikiak, Google-docs, picassa) ezagutzea eta eskola-jardueraren antolatu baten testuinguruan erabiltzea.

E. Informazioa prozesatzea eta edizioa.		
Informazioa (testua, grafikoak, soinua, animazioa, bideoa) eraikitzeke eta editatzeko softwarea erabiltzen, eta informazioa testu-prozesadoreetan, aurkezpenetan eta web-orrietan integratzen jakitea.		
LH 1-2	LH 3-4	LH 5-6
<ol style="list-style-type: none"> 1. “Birraitonaren Museoa” software didaktikoaren idazketa-lantegiko editorea erabiliz, testu laburrak edo testua gehi irudiak dituzten dokumentuak editatzea, formatua aplikatzea, gordetzea eta eskuratzea. 2. Testu-prozesadore batez testu laburrak idaztea eta gordetzea, ikasitako formatu-funtzioak aplikatuz, letra larriak eta minuskulak bereiziz eta puntuazio markak txertatuz. 3. “Birraitonaren Museoa” software didaktikoaren Ipuinen ediziorako eskainitako ikonoen (hondoak, irudiak, tamainak, orientazioa eta ezabagailua / testua, hondoko musika, audio-grabagailua, inprimagailua eta aurkezpena) kokagunea eta funtzioa ezagutzea eta bereiztea, eta ipuin laburrak ekoiztea. 4. Editore grafikoaren (Paint edo Tux-Paint, esaterako) tresneriaz baliatuz, irudi berriak sortzea edo zaharrak berreskuratzea eta eraldatzea, margotzea eta gordetzea. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Zirri eta Borro” software didaktikoaren idazketa-lantegian, editorea erabiliz, hainbat testu mota idaztea eta gordetzea, emandako ereduaren egitura kontuan hartuz eta ediziorako baliabideak erabiliz. 2. “Zirri eta Borro” software didaktikoaren ipuin-lantegiko editorea erabiliz, multimedia-baliabideez (hondoak, pertsonaiak, testu idatzia eta audioak) osatutako ipuinak ekoiztea eta aurkeztea. 3. Testu-prozesadore batez hainbat idazki editatzea eta gordetzea, zuzen eta arin, testu motari dagokion egitura kontuan hartuz eta baliabide egokiak erabiliz. 4. Editore grafikoaren (“Zirri eta Borro”ren “marrazketa-lantegia” edo “Tux-Paint”, esaterako) tresneriaz baliatuz, irudi berriak sortzea edo zaharrak berreskuratzea eta eraldatzea, margotzea eta gordetzea. 5. Irakaslearen edota IKT dinamizatzailearen laguntzarekin, aurkezpen-multimediak egiteko softwarea erabiliz (“PowerPoint” edo “Presenter”, adibidez), aurkezpen sinpleak (hondoa, testua eta irudia) egitea. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Zirri eta Borro” software didaktikoaren idazketa-lantegian editorea erabiliz, hainbat testu mota idaztea eta gordetzea, emandako ereduaren egitura kontuan hartuz eta ediziorako baliabideak erabiliz. 2. Testu-prozesadore batez hainbat idazki editatzea eta gordetzea, zuzen eta arin, testu motari dagokion egitura kontuan hartuz eta baliabide egokiak erabiliz. 3. “Zirri eta Borro” software didaktikoaren ipuin-lantegiko editorea erabiliz, multimedia-baliabideez (hondoak, pertsonaiak, testu idatzia eta audioak) osatutako ipuinak ekoiztea eta aurkeztea. 4. Aurkezpen-multimediak egiteko softwarea erabiliz (“PowerPoint” edo “Presenter”, adibidez), eskola-jarduera antolatu baten testuinguruan aplikatuko diren aurkezpenak egitea (hondoa, testua, irudiari audioa eta animazioak txertatuz). 5. Irudi-artxiboen formatu ohikoenak bereiztea, eta irudien ediziorako software jakin bat erabiliz, irudien ezaugarriak eta formatuak eraldatzea. 6. Bideo-artxiboen formatu ohikoenak bereiztea, eta bideo-ediziorako software baten oinarritzko funtzioak erabiliz, bideo bat ekoiztea. 7. Audio-artxiboen formatu ohikoenak bereiztea eta audio-ediziorako software baten oinarritzko funtzioak erabiliz, audio bat ekoiztea. 8. Mapa digitalak ikustea, sortzeko aplikazio jakin baten funtzionamendua ezagutzea eta eskola-jarduera antolatu baten testuinguruan aplikatzea.

F. IKT baliabideen erabilera irekia eta arduratsua.		
IKT baliabideak erabiltzerakoan jakin-minez eta arduraz jokatzeko, ikasteko jarrera irekia bultzatuz, komunikazioetan errespetua zainduz eta erabileraren iraupena kontrolatuz.		
LH 1-2	LH 3-4	LH 5-6
<ol style="list-style-type: none"> 1. Hardwarea zein softwarea erabiltzean argibideak (irakasleak emanak eta audioz ematen direnak) arretaz entzun eta kontuan hartzea. 2. Erabilitako tresneria (hardwarea eta softwarea) kontu handiz zaintzea eta zalantzen aurrean zuzur jokatzeko, arduradunari laguntza eskatuz. 3. Erabilera-denbora eta -txandak onartzea eta errespetatzea. 4. Talde-jardueretan parte hartzea: iritzia ematea, entzutea, galderak egitea, jakintza edo ezagutza partekatzea. 5. Taldean edo bikoteka burututako jardueretan kidesuna eta errespetua erakustea. 6. IKT baliabideek eskaintzen dituzten aukerak ekoizpen atsegin eta erakargarri egiteko baliatzea. 7. IKT bidez egindako komunikazio idatzietan eta ekoiztako dokumentu idatzietan besteenganako errespetua erakustea eta zuzen jokatzeko. 8. Egindako lana berrikustea eta zuzenketak egitea. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hardwarea zein softwarea erabiltzean argibideak (irakasleak emanak, testu bidez eta audioz ematen direnak) arretaz entzutea eta kontuan hartzea. 2. Erabilitako tresneria (hardwarea eta softwarea) kontu handiz zaintzea eta zalantzen aurrean zuzur jokatzeko, arduradunari laguntza eskatuz. 3. Erabilera-denbora eta -txandak onartzea eta errespetatzea. 4. Talde-jardueretan parte hartzea: iritzia ematea, entzutea, galderak egitea, jakintza edo ezagutza partekatzea. 5. Taldean edo bikoteka burututako jardueretan kidesuna eta errespetua erakustea. 6. IKT baliabideek eskaintzen dituzten aukerak ekoizpen atsegin eta erakargarri egiteko baliatzea. 7. IKT bidez egindako komunikazio idatzietan eta ekoiztako dokumentu idatzietan besteenganako errespetua erakustea eta zuzen jokatzeko. 8. Egindako lana berrikustea eta zuzenketak egitea. 9. Interneten bidezko komunikazioetan zuzur jokatzeko, segurtasun eta kortesiazko jokaera arauak errespetatuz. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hardwarea zein softwarea erabiltzean argibideak (irakasleak emanak, testu bidez eta audioz ematen direnak) arretaz entzutea eta kontuan hartzea. 2. Erabilitako tresneria (hardwarea eta softwarea) kontu handiz zaintzea eta zalantzen aurrean zuzur jokatzeko, arduradunari laguntza eskatuz. 3. Erabilera-denbora eta -txandak onartzea eta errespetatzea. 4. Talde-jardueretan parte hartzea: iritzia ematea, entzutea, galderak egitea, jakintza edo ezagutza partekatzea. 5. Taldean edo bikoteka burututako jardueretan kidesuna eta errespetua erakustea. 6. IKT baliabideek eskaintzen dituzten aukerak ekoizpen atsegin eta erakargarri egiteko baliatzea. 7. IKT bidez egindako komunikazio idatzietan eta ekoiztako dokumentu idatzietan besteenganako errespetua erakustea eta zuzen jokatzeko. 8. Egindako lana berrikustea eta zuzenketak egitea. 9. Sare-lokalean, Interneten bidezko komunikazioetan eta partekatutako dokumentazioarekin zuzur jokatzeko, segurtasun eta kortesiazko jokaera arauak errespetatuz. 10. Informazioa eta ezagutza zabaltzeko eta partekatzeko tresnak ezagutzea eta erabiltzea. 11. Interneten publikatutako dokumentuetan testuen eta irudien egokitasuna eta

		<p>zuzentasuna zorrotz zaintzea.</p> <p>12. Interneten publikatutakoaz arduratzea eta egile-eskubideak errespetatzea, informazio-iturriak aipatuz.</p> <p>13. Interneten bidezko komunikazioetan euskararen presentzia areagotzea eta berori zabaltzen saiatzea.</p>
--	--	--

G. Ezagutza eraiki eta problemak ebatzi.		
IKT bidez lortutako trebetasun praktikoak eta kognitiboak, eskola-gaietan edo eskolaz kanpokoetan aplikatzea, ideiak birlantzeko, osatzeko edo problemak ebazteko.		
LH 1-2	LH 3-4	LH 5-6
<ol style="list-style-type: none"> 1. IKT baliabideak erabiliz, oinarrizko formaz eta kolorez baliatuz, irudi eta konposizio adierazkorrek sortzea. 2. Historian zehar gertatu diren eta gaur egun gertatzen diren hainbat gertaera eta fenomeno erlazionatzea (bideoak ikusi – galderei erantzun – talde handian komentatu – ondorioak atera). 3. IKT baliabideak hainbat gertaera eta kontzeptu ulertzeko erabiltzea (bideoa, aitonaren lantegia: irudiaren laguntzarekin, hitzak osatu, diktaketa, esaldi esanguratsuk osatu). 4. IKT baliabideak (“Birraitonaren museoa” software didaktikoa) tradizioz datorren euskal literatura ezagutzeko, ulermena lantzeko eta euskara mintzatuan (ipuinak kontatu) zein idatzian (ipuinak idatzi) aurrerapenak egiteko erabiltzea. 5. IKT baliabideak (“Urdintxo eta Pox” software didaktikoa) erabiliz, batuketa eta kenketa kalkulu azkarrak egitea. 6. IKT baliabideak (“Urdintxo eta Pox” software didaktikoa) erabiliz, serie eta multzokatze eta erlazio logikoak egitea. 7. IKT baliabideak (“Urdintxo eta Pox” software didaktikoa) erabiliz, orientazio espaziala eta simetria kontzeptuak aplikatzea eta, oinarrizko formatatik abiatuz, konposizio jakinak eraikitzea. 8. IKT baliabideak (“Urdintxo eta Pox” software didaktikoa) erabiliz, ordulari digital eta orraztunaz baliatuz, ordua egokiro adieraztea eta irakurtzea. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informazioa eta dokumentazioa modu antolatuan edukitzeko, sailkapenak eta azpisailkapenak ulertzea eta egitea. 2. Planifikazioa eta berrikuspina, lanak burutzeko prozesuaren barruan kontsideratzea. 3. Ikasitako zenbait kontzeptu, arau eta eragiketaz baliatzea, planteatutako galdera, egoera eta problemei aurre egiteko. (“Bazter guztiei begira”) 4. IKT baliabideak erabiliz, oinarrizko formaz eta kolorez baliatuz, irudi eta konposizio adierazkorrek sortzea, norbere kabuz eta artelan jakinak eredutzat hartuz. (“Zirri eta Borro”, bestelako “irudi- edo marrazki-editoreak”). 5. Ideia eta iritzi propioan eta ikasitakoetan oinarrituz, hainbat testu mota ekoiztea: laburpenak, kontakizun laburrak, ipuinak, gutunak ... (“Zirri eta Borro”) 6. Testu baliabide eta audiobisualak erabiliz, ipuinak ekoiztea eta dramatizatzea. (“Zirri eta Borro”) 7. IKT baliabideak (“Morgan eta Xarpa” software didaktikoa) erabiliz: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Batuketa, kenketa eta biderketa eta kalkulu azkarrak egitea. ◦ Serie eta multzokatze eta erlazio logikoak egitea. ◦ Orientazio espaziala eta simetria-kontzeptuak aplikatzea eta, oinarrizko formatatik abiatuz, konposizio jakinak eraikitzea. ◦ Ordulari digital eta orraztunaz baliatuz, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sare-antolaketa, gune partekatuak, sailkapenak eta azpisailkapenak ulertzea eta erabiltzea, informazioa eta dokumentazioa antolatuta edukitzeko. 2. Planifikazioa eta berrikuspina, lanak burutzeko prozesuaren barruan kontsideratzea. 3. Ikasitako zenbait kontzeptu, arau eta eragiketaz baliatzea, planteatutako galdera, egoera eta problemei aurre egiteko. (“Gure kuadrilla”). 4. IKT baliabideak erabiliz, talde handi eta txikietan, zenbait artelanen azterketa egitea, ezaugarriak eta adierazkortasunari erreparatuz. 5. IKT baliabideak erabiliz, paper euskarrian eginiko kontzeptu-mapak ordenagailu bidez egitea, kontzeptu eta erlazioei irudiak gehituz eta mapen arteko erlazio berriak sortuz. 6. IKT baliabideak erabiliz, irudi eta konposizio adierazkorrek sortzea, tamaina, formatu eta erresoluzioak zainduz, norbere kabuz eta artelan jakinak eredutzat hartuz. (“Zirri eta Borro”; bestelako “irudi edo marrazki-editoreak”). 7. Ideia eta iritzi propioan eta ikasitakoetan oinarrituz, hainbat testu mota ekoiztea, taulak eta bestelako antolatzaileak erabiliz, irudiak txertatuz ...: laburpenak, kontakizun laburrak, ipuinak, gutunak, albisteak ... (“Zirri eta Borro”, “Testu-prozesadorea”) 8. Testu baliabide eta audiobisualak erabiliz, ipuinak, aurkezpenak eta bideoak ekoiztea, horren helburua izango da ideiak,

<p>9. IKT baliabideak (“Urdintxo eta Pox” software didaktikoa) erabiliz, denbora unitateekin (orduak eta minutuak) batuketa eta kenketak egitea.</p> <p>10. Software didaktikoa eta ludikoaren erabilera zuhurra egitea eta erabilera-denborak eta -uneak errespetatzea.</p>	<p>ordua egoki adieraztea eta irakurtzea.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Denbora-unitateekin (orduak eta minutuak) batuketa eta kenketak egitea. ◦ Hainbat magnituderen unitateak identifikatu, eta haien arteko baliokidetasunean oinarrituz, erlazio zuzenak sortzea eta kalkuluak egitea. <p>8. Software didaktiko eta ludikoaren erabilera zuhurra egitea eta erabilera-denborak eta -uneak errespetatzea.</p> <p>9. IKT baliabideak erabiliz (Hiztegiak, Entziklopediak eta, oro har, Interneta), informazioa hainbat iturritatik eskuratzea eta aztertzea, egokitasuna baloratuz.</p>	<p>esperientziak etab. adieraztea eta kontatzea. (“Zirri eta Borro”, aurkezpen-multimediak egiteko softwarea, bideo-edizio a)</p> <p>9. IKT baliabideak (“Xagu eta Xiga” software didaktikoa) erabiliz:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Oinarrizko eragiketaz, kalkulu azkarrak egitea. ◦ Datuetan oinarritutako grafikoak eraikitzea. ◦ Grafikoetan oinarritutako datuak irakurtzea. ◦ Estatistikak irakurtzea, ondorioztatzea. ◦ Erlazioak identifikatzea, sortzea, sailkapenak egitea, ondorioak ateratzea. ◦ Irudien ezaugarriak aztertzea, identifikatzea. ◦ Irudiak eraikitzea ◦ Hainbat magnituderen unitateak identifikatzea, eta haien arteko baliokidetasunean oinarrituz, erlazio zuzenak sortzea eta kalkuluak egitea. ◦ Problemak ebaztea. <p>10. IKT baliabideak erabiliz (Hiztegiak, Entziklopediak eta, oro har, Internet), informazioa hainbat iturritatik eskuratzea eta aztertzea, horien arteko egokitasuna baloratuz.</p> <p>11. Hainbat web-aplikazio (blogak, wikiak, Google-map, Tagzania, Google-docs, Picassa) ezagutzea eta erabiltzea, ideiak-ezagupenak azaldu, jaso, partekatu, antolatu, ikasi etab. egiteko.</p>
--	---	--

EDUKI MULTZOAK

I. MULTZOA: SISTEMA INFORMATIKOAREN KONTROLA

01	Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - F
Sistema informatikoaren osagai fisikoak identifikatzea, izendatzea eta bakoitzaren funtzioak ezagutzea eta azaltzea.			
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak	
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenagailuaren oinarriko osagai fisikoak: <ul style="list-style-type: none"> o Disko gogorra o Sarrera- eta irteera-tresnak - Ordenagailuen periferikoak: <ul style="list-style-type: none"> o Sarrerakoak: teklatura, sagua, CD/DVD irakurgailua, eskanerra, argazki-kamera o Irteerakoak: inprimagailua, monitorea o Sarrerakoak/Irteerakoak: CD/DVD grabagailuak, arkatx optikoak ... 		<ul style="list-style-type: none"> - Argibideei erne egotea. - Erabiltzen den tresneria kontu handiz zaintzea. - Zalantzaren bat sortzen denean zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. 	
Ebaluaziorako irizpideak			
LH 1			
- Badaki ordenagailu baten lau atal ezagutzen eta izendatzen (monitorea, teklatura, sagua, disko gogorra, CD-DVD irakurgailua...).			
LH 2			
- Badaki ordenagailu baten lau atal ezagutzen eta izendatzen (monitorea, teklatura, sagua, disko gogorra, CD-DVD irakurgailua...) eta gai da bakoitzaren funtzioa azaltzeko.			

02		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - F
Sistema informatikoaren osagai fisikoen egitekoa ezagutzea eta zuzen eta egoki erabiltzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Sistema informatikoa: ordenagailua, monitorea, sagua, teklatura, bozgorailuak, inprimagailua. - Sagua: botoiak, <i>scroll</i>-a, konektorea - Teklatuaren oinarrizko teklak: <ul style="list-style-type: none"> o Letra larriz idazteko tekla o Espazio-barra o Lerro berriak sortzeko barra o Ezkerrekoa zein eskuinekoa ezabatzeko teklak o Lerroaren hasieran edo bukaeran kokatzeko teklak o Higitze-geziak - CD-DVD unitatea: <ul style="list-style-type: none"> o Irakurlea o Grabagailua o CD-DVD diskoak - Inprimatzeko ikonoa/marrazkia 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenagailua eta, oro har, sistema informatikoa osatzen duten tresnak abian jartzeko eta itzaltzeko urratsak egitea. - Saguaren eta teklatuaren bidez burutzen diren oinarrizko eragiketak egitea. - CD-DVD diskoa CD-DVD unitatean sartzeko eta ateratzeko urratsak egitea. - Dokumentu bat inprimatzeko behar diren urratsak egitea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Argibideei erne egotea. - Erabiltzen den tresneria kontu handiz zaintzea. - Zalantzarik eta arazorik sortzen bada zuhur jokatu eta arduradunari laguntza eskatzea. - Beharrezkoa denean, inprimatzea. - Inprimatu aurretik konfigurazioari erreparatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 1-2		
<ul style="list-style-type: none"> - Badakai ordenagailua, monitorea, bozgorailuak eta inprimagailua pizten eta itzaltzen. - Gai da saguaren osagaiak eta bakoitzaren funtzioa ezagutzeko eta modu egokian erabiltzeko: <ul style="list-style-type: none"> o Badaki saguaren gezi-erakuslearen mugimenduak kontrolatzen. o Badaki saguaren ezker eta eskuin botoiak bereizten eta erabiltzen. o Badaki klik egin eta objektuak pantailan arrastatzen. o Klik soila eta klik bikoitza bereizten eta menperatzen ditu. - Gai da teklatuaren oinarrizko teklak (letra larriz idazteko tekla, espazio-barra, lerro berriak sortzeko barra, ezkerrekoa zein eskuinekoa ezabatzeko teklak, lerroaren hasieran edo bukaeran kokatzeko teklak, higitze-geziak) eta horien funtzioak ezagutzeko eta erabiltzeko. <ul style="list-style-type: none"> o Badaki CD-DVDa irakurgailuan jartzen eta handik kentzen: CD-DVD diskoa manipulatu - diskoa unitatean jarri - unitatetik atera - unitatea itxi. - Gai da, erabiltzen dituen aplikazioen testuinguruan, editatutako lanak inprimatzeko, inprimagailua eta papera arduraz eta zuhurki erabiliz: <ul style="list-style-type: none"> o Badaki inprimatzeko ikonoa/marrazkia ezagutzen eta hori erabiltzen. o Badaki inprimagailua arduraz eta zuhurki erabiltzen. o Badaki inprimagailuan papera bere lekuan jartzen. 		

03		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - F
Sistema informatikoaren sistema eragileak erabiltzen dituen oinarrizko ikonoak eta hiztegia ezagutzea eta burututako jardueretan zuzen eta egoki erabiltzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenagailuaren idazmahaia eta ikonoak <ul style="list-style-type: none"> o Nire PCa o Disko gogorra o CD-DVD unitatea o Karpetak o Zaborrontzia o Testu-artxiboak o Aplikazioak exekutatzeko ikonoak 	<ul style="list-style-type: none"> - Ohiko aplikazioak erabiltzeko urratsak egitea: ikonoak identifikatu, sakatu (klik bikoitza) eta aplikazioa zabaldu eta itxi. - Dokumentu bat karpeta jakin batean gordetzeko edo handik eskuratzeko urratsak egitea. - Dokumentu bat ezabatzeko eta berreskuratzeko urratsak egitea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Argibideei erne egotea. - Erabiltzen den tresneria kontu handiz zaintzea. - Zalantzarik bada zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 1-2		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da monitorearen idazmahaiaren erakusten diren oinarrizko ikonoak ezagutzeko eta erabiltzeko: Nire PCa, Disko gogorra, CD-DVD unitatea, Karpetak, Zaborrontzia, Fitxategiak, Aplikazioak. - Badaki ordenagailuan instalatutako aplikazio jakinak irekitzen eta ixten. - Badaki CD-DVDtik exekututzen diren aplikazio jakinak irekitzen eta ixten. 		
LH 2		
<ul style="list-style-type: none"> - Badaki, irakaslearen laguntzarekin, karpeta sortzen eta izena ematen. - Badaki, irakaslearen laguntzarekin, karpeta ezabatzen eta berreskuratzeko. - Badaki, irakaslearen laguntzarekin, artxiboa sortzen eta dagokion karpetan gordetzen. - Badaki, irakaslearen laguntzarekin, artxiboa ezabatzen eta berreskuratzeko. 		

II. MULTZOA: INFORMAZIOAREN KUDEAKETA ERAGINKORRA

01	Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A-B-F
Erabili ohi den software didaktikoaren menu eta pantaila-aukerak ezagutzea eta aplikazioan zehar egoki mugitzea.			
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak	
<ul style="list-style-type: none"> - Argibide-audioak - Identifikazio-leihoak - Nabigazio-ikonoak: <ul style="list-style-type: none"> o Aurrera-Atzera botoiak o Esteka aktiboa: hatz erakuslea, begia, eskua o Argibide testuak: informazio- eta laguntza-testuak. o Irteera-ikonoa, Esc tekla 	<ul style="list-style-type: none"> - Erabili ohi duen software didaktikoan nabigatzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Audio bidez ematen zaizkion argibideak arretaz entzutea. - Informazio- eta laguntza-testuak irakurtzea. 	
Ebaluaziorako irizpideak			
LH 1-2			
<u>Birraitonaren Museoa CD-ROMean:</u> <ul style="list-style-type: none"> o Badaki abian jartzen eta identifikazio-leihoan erabiltzailearen izena idazten eta onesten. o Badaki denboraren makinara heltzen, nabigazio-ikonoa sakatzuz. o Badaki unitatea aukeratzen, nabigazio-ikonoak sakatzuz. o Badaki bideoa ikusten eta galdera-erantzunen jokoa egiten, nabigazio-ikonoak sakatzuz. o Badaki museora heltzen, nabigazio-ikonoa sakatzuz. o Badaki aplikazioak eskaintzen dituen gunetara heltzen eta haietatik irteten, dagokion nabigazio-ikonoa sakatzuz. o Badaki aplikaziotik irteten, irteera-ikonoa sakatzuz edo Esc tekla sakatzuz. 			
<u>Urdintxo eta Pox CD-ROMean:</u> <ul style="list-style-type: none"> o Badaki identifikazio-leihoan erabiltzailearen izena idazten eta pantaila nagusira heltzen. o Badaki, audio bidez emandako argibideak eta irakaslearen esanak kontuan hartuta, ikasmaila (1.a – 2.a – Jardun eta jardun) aukeratzen. o Badaki, irakaslearen esanak kontuan hartuta, ariketa mota aukeratzen. o Badaki, audio bidez emandako argibideak eta irakaslearen esanak kontuan hartuta, ariketa burutzen. o Badaki, ariketatik irteteko ikonoaz baliatuz, ariketa uzten eta aurreko leihora itzultzen. o Badaki, pantaila nagusiaren ezkerreko beheko aldean dagoen ikonoaz baliatuz, aplikaziotik irteten. 			

02		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A-B-F
Web-orri jakin bat zabaltzea, eskaintzen dituen eduki-menuaz eta lotura-estekez baliatuz informazioa atzitzea, nabigatzea eta orri interesgarriak gogokoetan gordetzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Internet nabigatzailea - Helbide-barra - “Gogokoak” botoia - “Gogokoetan gehitu” botoia - Esteka-ikonoa - Aurrera-Atzera-Etxera botoiak - Leihoa itxi, berrezarri eta ikonotu ikonoak 	<ul style="list-style-type: none"> - Webgune jakin bat atzitzea eta nabigatzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Argibideei erne egotea. - Erabiltzen den tresneria kontu handiz zaintzea. - Zalantzaren bat sortzen bada, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 1		
<ul style="list-style-type: none"> - Badaki emandako web-helbidea nabigatzailearen helbide-barran idazten eta baita orria zabaltzen ere. - Badaki web-orria gogokoetan sartzen eta baita handik abiatzen ere. 		
LH 2		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da esteka-ikonoak eta nabigatzailearen oinarritzko komandoak (atzera-aurrera, etxera) ezagutzeko eta erabiltzeko. - Gai da ikastolako web-orrian eskaintzen diren eduki-menuak ezagutzeko eta badaki interesatzen zaizkionak atzitzen. 		

III. MULTZOA: INFORMAZIOAREN ETA EZAGUTZAREN KOMUNIKAZIOA ETA ELKARTRUKEA

01		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: D - F - G
Posta idatzi, posta elektronikoa eta telefono bidezko komunikaziorako behar diren baliabideak identifikatzea eta izendatzea, eta egin beharreko urratsak identifikatzea eta ordenatzea, eta bakoitzaren egokitasuna eta eraginkortasuna aintzat hartzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Posta idatzia: igorlea, helbidea, hartzailea, mezuaren edukia, euskarria eta garraioa. - Telefonoa: komunikazio-tresnak (telefono finko eta mugikorrak), helbidea (zenbakiak), eduki motak eta garraioa (hariz eta airez). - Posta elektronikoa: komunikazio-tresnak (ordenagailuak), helbide elektronikoa, eduki motak, garraioa (haria eta airea eta informatika-hizkuntza (01 konbinazio multzoak). 		<ul style="list-style-type: none"> - Posta idatzia, telefono bidezko komunikazioaren eta posta elektronikoa bidezko komunikazioaren alde positiboak eta negatiboak; teknologiaren aurrerabideaz hausnartzea eta eztabaidatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 2		
<ul style="list-style-type: none"> - Ezagutzen ditu posta idatzia, posta elektronikoa eta telefono bidezko komunikazioen arteko desberdintasunak, eta beroriek azaltzen ditu: <ul style="list-style-type: none"> o Gai da, posta idatzia erabiliz mezu bat bidaltzeko behar diren baliabideak identifikatzeko eta izendatzeko. o Gai da, posta idatzia erabiliz mezu bat bidaltzeko egin behar diren urratsak izendatzeko eta ordenatzeko. o Gai da, posta idatzia erabiliz igor daitezkeen eduki motak identifikatzeko eta izendatzeko. o Gai da, telefonoaz baliatuz mezu bat bidaltzeko behar diren baliabideak identifikatzeko eta izendatzeko. o Gai da, telefonoaz baliatuz mezu bat bidaltzeko egin behar diren urratsak izendatzeko eta ordenatzeko. o Gai da, telefonoaz baliatuz igor daitezkeen eduki motak identifikatzeko eta izendatzeko. 		

02	Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - D - F
Irakaslearen laguntzarekin, posta elektronikoz, mezu bat idaztea-bidaltzea eta jasotzea-erantzutea, emandako argibideak arretaz entzun eta aplikatuz.			
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak	
<ul style="list-style-type: none"> - Mezu berria - Helbide elektronikoa - Norentzat eremua - Gaia eremua - Mezua idazteko eremua - Mezuaren egitura - “Bidali” botoia - Jasotako mezua – Bidalitako mezua - “Erantzun” botoia 	<ul style="list-style-type: none"> - Mezu elektronikoak bidaltzeko eta jasotzeko egin beharreko urratsak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gaia eremuan informazio zehatza eta esanguratsua jartzea, hartzailleak mezua konfiantzaz eta lasai zabal dezan. - Helbide elektronikoa zehazki idaztea. - Erakutsitako egitura aintzat hartuz mezua idaztea. 	
Ebaluaziorako irizpideak			
LH 2			
<ul style="list-style-type: none"> - Badaki, irakaslearen laguntzarekin, posta elektronikoz baliatzen, beste ikastoletako lagunekin komunikatzeko: mezuak idatzi, helbidea jarri, bidali, jaso, irakurri, erantzun. 			

IV. MULTZOA: INFORMAZIO PROZESATZEA ETA EDIZIOA

01		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G
"Birraitonaren Museoa" software didaktikoaren idazketa-lantegiko editorea erabiliz, testu laburrak edo testua gehi irudiak dituzten dokumentuak editatzea, formatua aplikatzea, gordetzea eta eskuratzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Birraitonaren Museoa CD-ROMa - Idazketa-lantegiraraino heltzeko ibilbidea - Idazketa-lantegiko testu-editorea: <ul style="list-style-type: none"> o Dokumentu berria sortu o Letra-mota o Letra-tamaina o Letra larria-minuskula o Letra-kolorea o Lerrokatzea o Dokumentua gorde o Dokumentua eskuratu o Dokumentua inprimatu 	<ul style="list-style-type: none"> - Testu-editorea atzitzeko urratsak egitea. - Testua idaztea eta formatua aplikatzea. - Lana berrikustea: testua idatzi eta gero, berrikustea eta zuzenketak egitea. - Hondo ezartzea eta irudiak txertatzea. - Dokumentua gordetzea edo berreskuratzea. - Dokumentua inprimatzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Testuarekin batera hondoko irudiak eta irudi txertatuak modu orekatuan konbinatuz, dokumentu atseginak eta erakargarriak egitea. - Beharrezkoa denean inprimatzea. - Inprimatu aurretik, konfigurazioari erreparatzea. - Arazorik sortzen bada, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 1-2		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da Birraitonaren Museoa CD-ROMa sartu eta "Idazketa-lantegiraino" heltzeko ibilbidea egiteko: izena idatzi edo baieztatu, museoan sartu; denboraren makinan sartu eta piztu (botoi urdina sakatu); une egokia aukeratu (palanka sakatu) eta tekla gorria sakatu; denboraren makinatik irten (ate borobila sakatu); Idazketa-lantegian sartu (mahai gainean, ezkerraldean dagoen paper multzoan ageri den begia sakatu). - Badaki izenburua eta, gutxienez, hiru lerroz osatutako testu bat idazten, eta gai da ediziorako formatu-aukerak egoki aplikatzeko. - Gai da editatutako testuetan letra larriak eta minuskulak bereizteko eta puntuazio-ikurrak txertatzeko (oinarrizko formatu arauak). - Gai da idatzitako testuari editoreak eskaintzen dituen formatu-aukera guztiak aplikatzeko. Adibidez: <ul style="list-style-type: none"> o Izenburua letra larri-gorritz tamainarik handiengan idatzi, eta erdian ezarri. o Lehenengo esaldia letra etzanez, erdi tamainakoz, kolore beltzez idatzi eta ezkerraldera lerrokatu. o ... - Badaki editatutako testuak gordetzen, eta dokumentuari izen esanguratsua eta laburra (hamabi karaktere, gehienez) ematen. - Badaki bukatutako dokumentu bat inprimatzen, irakasleak emandako konfigurazio-argibideak kontuan hartuz (kopia kopurua – kolorea ...). - Badaki lehendik gordeta dagoen dokumentu bat berreskuratzen eta, aldaketak egin eta gero, berriro gordetzen. 		
LH 2		
<ul style="list-style-type: none"> - Ezagutzen ditu irudiak txertatzeko ikonoen (hondoak, irudiak, tamainak, orientazioa eta ezabagailua) kokaguneak eta funtzioak eta, testuarekin batera, dokumentuetan txertatzen ditu, horrela, dokumentu atsegin eta erakargarria lortuz. 		

02			Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G
Konpetentzia espezifikoa			
Testu-prozesadore batez testu laburrak idaztea eta gordetzea, ikasitako formatu-funtzioak aplikatuz, letra larriak eta minuskulak bereiziz eta puntuazio markak txertatuz.			
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak	
<ul style="list-style-type: none"> - Testu-editorea abiarazteko ikonoa - “Artxibo berria sortu” botoia. ESTANDAR-BARRAREN IKONO NAGUSIAK <ul style="list-style-type: none"> ◦ Berria, ireki, gorde, inprimatu, kopiatu, itsatsi, desegin, berregin. FORMATU-BARRAREN IKONO NAGUSIAK <ul style="list-style-type: none"> ◦ Letra-mota, tamaina, kolorea, indartua, etzana, azpimarratua, lerrokatzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Testu-prozesadorea abian jartzea. - Testua idatzi eta formatua aplikatzea. - Lana berrikustea: testua idatzi eta gero, berrikustea eta zuzenketak egitea. - Dokumentua gordetzea edo berreskuratzea. - Dokumentua inprimatzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Baliabideak zuhur erabiltzea: irakasleak esandakoan baino ez inprimatzea. - Arazoen aurrean zuhur jokatzeko eta irakasleari laguntza eskatzea. 	
Ebaluaziorako irizpideak			
LH 1-2			
<ul style="list-style-type: none"> - Badako testu-prozesadorea, estandarrak abian jartzen. - Badaki testu-prozesadorea menu nagusiak (menu-barra, estandar-barra eta formatu-barra) identifikatzen eta izendatzen. - Badaki letra-mota, tamaina, kolorea, indartua, etzana, azpimarratua eta lerrokatzeko ikonoak, identifikatzen eta izendatzen. - Badaki, letra larriak eta minuskulak bereiziz eta puntuazio-ikurrak txertatuz, ikasitako formatu-funtzioak aplikatzen. - Badaki editatutako dokumentua, irakasleak prestatutako karpetan gordetzen eta eskuratzen. 			

03		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G
“Birraitonaren Museoa” software didaktikoaren Ipuinen ediziorako eskainitako ikonoen (hondoak, irudiak, tamainak, orientazioa eta ezabagailua / testua, hondoko musika, audio- grabagailua, inprimagailua eta aurkezpena) kokagunea eta funtzioa ezagutzea eta bereiztea, eta ipuin laburrak ekoiztea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Idazketa-lantegiraino heltzeko ibilbidea - Ipuin-lantegiko editorea: <ul style="list-style-type: none"> o Hondoak txertatu o Irudiak txertatu o Irudiaren tamaina handitu-txikitu o Irudiaren orientazioa o Irudien ezabagailua o Testua txertatu o Hondoko musika txertatu o Ipuina aurkeztu o Eszena berria sortu o Aurreko eszenara itzuli o Ipuina gorde o Ipuina eskuratu 	<ul style="list-style-type: none"> - Ipuin-editorea atzitzeko urratsak egitea. - Testua, audioa eta irudiak dituen ipuina editatzeko urratsak egitea. - Lana berrikustea (aurkezpena) eta zuzenketak egitea. - Ipuinari izena ematea eta gordetzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ipuin atseginak eta erakargarriak editatzea: <ul style="list-style-type: none"> o Hondoko irudiak eta pertsonaiekin batera azalpen-testu esanguratsuak idaztea. o Pertsonaien tamainak eta orientazioak zaintzea. o Pertsonaien esanak grabatzean, dramatizatzen ahalegintzea. o Arazorik sortzen bada, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 1		
<ul style="list-style-type: none"> - Badaki ipuin-lantegiraino heltzeko ibilbidea egiten: izena idatzi; museoan sartu; denboraren makinan sartu eta piztu (botoi urdina sakatu); garaia aukeratu (palanka sakatu) eta tekla gorria sakatu; denboraren makinatik irten (ate borobila sakatu); idazketa-lantegian sartu (mahai gainean, eskuinaldean dagoen guraize-kola multzoan agertzen den begia sakatu). - Badaki, ipuina editatzen hasi aurretik, kontakizunaren hasiera, gertaera eta bukaera planifikatzen. - Hiru eszenaz osatutako ipuin batean, badaki, gutxienez, hondoak eta pertsonaiak txertatzen, tamaina eta orientazio egokia emanez, eta eszena bakoitzean dagokion testua idazten. - Badaki editatutako ipuina eszenaz eszena ikusten. - Badaki editatutako dokumentua gordetzen eta gordetako berreskuratzen. 		
LH 2		
<ul style="list-style-type: none"> - Badaki, ipuina editatzen hasi aurretik, kontakizunaren hasiera, gertaera eta bukaera planifikatzen. - Lau eszenaz osatutako ipuin batean, badaki, gutxienez, hondoak eta pertsonaiak txertatzen, tamaina eta orientazio egokia emanez, eta eszena bakoitzean dagokion testua idazten eta pertsonaien esanak grabatzen. - Badaki editatutako ipuina eszenaz eszena ikusten. - Badaki editatutako dokumentua gordetzen eta gordetako berreskuratzen. 		

04			Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G
Konpetentzia espezifikoa			
Editore grafikoaren (Paint edo Tux-Paint, esaterako) tresneriaz baliatuz, irudi berriak sortzea edo zaharrak berreskuratzea eta eraldatzea, margotzea eta gordetzea.			
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak	
<ul style="list-style-type: none"> - Editore grafikoa exekutatzeko ikonoa (aukeratutakoa) - Marrazketa-lantegiko editorea: <ul style="list-style-type: none"> o Marrazki berria egin, ireki, gorde, inprimatu, laguntza. - Pintzelak, marra-motak, geziak, formak, ezabatu, koloreak... 	<ul style="list-style-type: none"> - Editore grafikoa abian jartzea. - Marrazkia sortzea edo berreskuratzea. - Lana planifikatzea: marrazkia editatzen hasi aurretik, egingo denaren zirriborroa prestatzea. - Marrazketarako tresnak erabiliz, marrazkia editatzea. - Marrazkiari izena jartzea eta gordetzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lana ondo eta zuhurki egitea: <ul style="list-style-type: none"> o Sormenari garrantzia ematea. o Akaberari garrantzia ematea. o Inprimatu aurretik konfigurazioari erreparatzea. 	
Ebaluaziorako irizpideak			
LH 1-2			
<ul style="list-style-type: none"> - Badaki editore grafikoaren oinarrizko tresnak (pintzela, bete, lerroak, formak, ezabatu ...) identifikatzen eta bereizten. - Badaki, editore grafikoaren tresneriaz baliatuz, irudi konplexuak eta konposizioak sortzen, kopiatzen eta margotzen. - Badaki sortutako irudiak gordetzen eta eskuratzen. 			

I. MULTZOA: SISTEMA INFORMATIKOAREN KONTROLA

01	Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - F
Sistema informatikoaren osagai fisikoak identifikatzea, izendatzea eta bakoitzaren funtzioak ezagutzea eta azaltzea.			
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak	
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenagailuaren oinarrizko osagai fisikoak: <ul style="list-style-type: none"> o Disko gogorra o Prozesadorea o RAM-memoria o Sarrera- eta irteera-tresnak o USB ataka - Ordenagailuen periferikoak: <ul style="list-style-type: none"> o Sarrerakoak: teklatura, sagua, CD/DVD irakurgailua, eskanerra, argazki-kamera. o Irteerakoak: inprimagailua, monitorea o Sarrera/Irteerakoak: CD/DVD grabagailuak, arkatx optikoak ... 		<ul style="list-style-type: none"> - Argibideei erne egotea. - Erabiltzen den tresneria kontu handiz zaintzea. - Zalantzaren bat sortzen bada, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. 	
Ebaluaziorako irizpideak			
LH 3-4			
- Gai da, gutxienez, ordenagailuaren bost atal ezagutzeko eta izendatzeko (cpu, monitorea, teklatura, sagua, CD-DVD irakurgailua, disko gogorra, memoria, USB ataka ...) eta bakoitzaren funtzioa azaltzeko.			

02		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - F
Sistema informatikoaren osagai fisikoen egitekoa ezagutzea eta zuzen eta egoki erabiltzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenagailua, monitorea, bozgorailuak, inprimagailua. - Sagua - Teklatuaren tekla multzoak: <ul style="list-style-type: none"> o Esc o Funtzio-teklak o Edizio- eta mugimendu-teklak: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Insert ▪ Supr ▪ Inicio ▪ Fin ▪ RePag ▪ AvPag ▪ Higitze-geziak o Tekla zenbakidunak <ul style="list-style-type: none"> ▪ BloqNum ▪ Eragiketa teklak ▪ Zenbaki tekla arruntak. ▪ "Intro" exekutatzeko tekla o Idazketa-tekla orokorrak <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tabuladorea ▪ Maiuskula blokea ▪ Shift teklaren konbinazioak ▪ AltGr teklaren konbinazioak ▪ Edizio-tekla arruntak ▪ Espazio-barra ▪ "Intro" edo "Enter" tekla - CD-DVD unitatea - Inprimagailua 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenagailua eta, oro har, sistema informatikoa osatzen duten tresnak abian jartzeko eta itzaltzeko urratsak egitea. - Saguaren eta teklatuaren bidez burutzen diren oinarrizko eragiketak egitea. - CD-DVD diskoa CD-DVD unitatean sartzeko eta ateratzeko urratsak egitea. - Dokumentu bat inprimatzeko urratsak egitea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Argibideei erne egotea. - Erabiltzen den tresneria kontu handiz zaintzea. - Zalantzarik eta arazorik sortzen denean, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. - Beharrezkoa denean inprimatzea. - Inprimatu aurretik konfiguraziori erreparatzea. - Dokumentuen edizioaz edo aplikazioez baliatzerakoan tekla edo tekla-konbinazio egokia erabiltzeak duen eraginaz ohartzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 3-4		

- Badaki ordenagailua, monitorea, bozgorailuak eta inprimagailua pizten eta itzaltzen.
- Ezagutzen ditu saguaren osagaiak eta bakoitzaren funtzioa eta egokiro erabiltzen ditu.
- Badaki teklatuaren tekla multzoak bereizten eta ezagutzen du horien funtzioa:
 - o Badaki teklatuaren tekla multzoak izendatzen eta identifikatzen.
 - o Badaki tekla multzo bakoitzaren funtzio nagusia azaltzen.
 - o Badaki edizio- eta mugimendu-tekla multzoaren tekla bakoitza izendatzen eta dagokion funtzioarekin erlazionatzen.
 - o Badaki idazketa orokorreko tekla multzoaren tekla bakoitzaren funtzioa bereizten eta hainbat tekla-konbinazioen (Shift + 1 = ! , etab) (AltGr + 2 = @, etab.) emaitza erabiltzen.
- Badaki CD-DVDA irakurgailuan jartzen eta handik kentzen.
- Badaki inprimagailua eta papera arduraz eta zuhurtziaz erabiltzen eta editatutako lanak inprimatzen.

03		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - F
Sistema informatikoaren sistema eragileak erabiltzen dituen oinarrizko ikonoak eta hiztegia ezagutzea eta burututako jardueretan zuzen eta egoki erabiltzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenagailuaren idazmahaia eta ikonoak <ul style="list-style-type: none"> o Nire PCa – Esploratzailea o Disko gogorra o CD-DVD unitatea o Karpetak o Zaborrontzia o Testu-artxiboak o Aplikazioak exekutatzeko ikonoak 	<ul style="list-style-type: none"> - Ohiko aplikazioak erabiltzeko urratsak egitea: ikonoak identifikatu, sakatu (klik bikoitza) eta aplikazioa zabaldu eta itxi. - Dokumentu bat karpeta jakin batean gordetzeko edo handik eskuratzeko urratsak egitea. - Dokumentu bat ezabatzeko eta berreskuratzeko urratsak egitea. - Nire PCtik edo Esploratzailetik abiatuz, karpeta jakin batean dagoen dokumentua atzitzeko urratsak egitea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Argibideei erne egotea. - Idazmahaiaren itxura (ikonoen kokagunea, hondoa ...) errespetatzea. - Erabiltzen den tresneria kontu handiz zaintzea. - Zalantzarik sortzen denean, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 3		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da monitorearen idazmahaiaren erakusten diren oinarrizko ikonoak ezagutzeko eta erabiltzeko: nire PCa, esploratzailea, disko gogorra, CD-DVD unitatea, karpetak, zaborrontzia, fitxategiak, aplikazioak. - Badaki ordenagailuan instalatutako aplikazio jakinak irekitzen eta ixten. - Badaki CD-DVDtik exekutatzeko diren aplikazio jakinak irekitzen eta ixten. - Badaki, irakaslearen laguntzarekin, karpeta sortzen eta izena ematen. - Badaki, irakaslearen laguntzarekin, karpeta bat ezabatzen eta berreskuratzen. - Badaki, irakaslearen laguntzarekin, artxiboa sortzen eta dagokion karpetan gordetzen. - Badaki, irakaslearen laguntzarekin, artxibo bat ezabatzen eta berreskuratzen. 		
LH 4		
<ul style="list-style-type: none"> - Badaki, ordenagailuaren idazmahaitik abiatu eta esploratzaileaz baliatuz, dokumentazio eremuan kokatutako edozein karpetatara edo artxibotara heltzen. - Badaki, menu kontestualaren laguntzarekin, karpeta sortzen eta izena ematen. - Badaki, menu kontestualaren laguntzarekin, karpeta bat ezabatzen eta berreskuratzen. - Badaki artxiboa sortzen eta dagokion karpetan gordetzen. - Badaki artxibo bat ezabatzen eta berreskuratzen. 		

04	Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - F - G
Hainbat informatika-aplikazioren bidez burutzen diren lan eta ekintzak (diruaren kudeaketa, internet bidezko salerosketak, erreserbak ...) identifikatzea eta haien erabileraz eta baliagarritasunaz hausnartzea.			
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak	
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenagailuaren bidez burutzen diren ekintza arruntak: dirua atera, ordainketak egin, erosketak egin, erreserbak... 		<ul style="list-style-type: none"> - Ekintza arruntak burutzeko ordenagailuaz baliatzeak dituen abantailak identifikatzea eta baloratzea. - Ekintza arruntak burutzeko, ordenagailuaz baliatzeak dituen dituen arriskuaz ohartzea: arrisku uneak edo praktika arriskutsuak identifikatzea, eta horien ondorioez hausnartu eta kontzientzia hartzea. 	
Ebaluaziorako irizpideak			
LH 3-4			
<ul style="list-style-type: none"> - Gi da ordenagailuaren laguntzarekin funtzionatzen duten bost tresna identifikatzeko eta izendatzeko. - Gai da ordenagailuaren laguntzarekin egin ohi ditugun bost ekintza identifikatzeko eta izendatzeko. - Gai da bost ekintza arrunt, ordenagailurik gabe eta ordenagailuaren laguntzarekin nola egiten diren azaltzeko, konparaketa egiteko eta ondorioak ateratzeko. - Gai da, talde txikian edo handian egindako hausnarketan, iritzia emateko eta ekarpenak egiteko. - Gai da, talde txikian edo handian egindako hausnarketan eta iritzia emateko orduan, besteen iritzia eta ekarpenak errespetuz entzuteko eta aintzat hartzeko. 			

05		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - F
Birus informatikoa zer den, nola transmititzen den ikastea eta horren ondorioak zein diren ezagutzea eta sistema informatikoa modu egokian mantentzeko arau eta jokabideak ezagutzea eta errespetatzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Sistemako artxiboak - Aplikazioak - Artxibo pertsonalak (dokumentuak) - Karpetak eta azpikarpetak - Segurtasun-kopiak - Birus informatikoa - Posta elektronikoa - Artxibo erantsiak - Antibirus-aplikazioak 		<ul style="list-style-type: none"> - Sistemako artxiboak eta instalatutako aplikazioen eremuak ez inoiz ukitzea. - Talde txikian edo handian egindako hausnarketan ekarpenak egitea. - Talde txikian edo handian egindako hausnarketan besteen iritziak eta ekarpenak errespetuz entzutea eta aintzat hartzea. - IKT baliabideak erabiltzerakoan arazoak sortzen direnean, unean uneko arduraduna (irakaslea, mantentze arduraduna, IKT dinamizatzailea) jakinaren gainean jartzea edota laguntza eskatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 3-4		
<ul style="list-style-type: none"> - Badaki ordenagailuan sistemako artxiboak, programak edo aplikazioak eta dokumentazio pertsonala non dauden kokatuta eta gai da bakoitzaren funtzioa bereizteko eta azaltzeko. - Badaki birus informatikoak zer diren, nola transmititzen diren eta ezagutzen ditu sistema informatikoetan sortzen dituzten kalteak eta gai da horiei guztiei buruzko azalpenak emateko, labur eta zehazki. - Gai da, birus informatikoak direla eta, ordenagailua erabiltzean hartzen diren erabaki okerrak eta zuzenak ezagutzeko eta bereizteko. - Gai da, talde txikian edo handian egindako hausnarketan, iritzia emateko eta ekarpenak egiteko. - Gai da, talde txikian edo handian egindako hausnarketan eta iritzia emateko orduan, besteen iritzi eta ekarpenak errespetuz entzuteko eta aintzat hartzeko. 		

II. MULTZOA: INFORMAZIOAREN KUDEAKETA ERAGINKORRA

01	Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - B - F
Erabili ohi den software didaktikoaren menu- eta pantaila-aukerak ezagutzea eta aplikazioan zehar egoki mugitzea.			
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak	
<ul style="list-style-type: none"> - Argibide-audioak - Identifikazio-leihoak - Nabigazio-ikonoak: <ul style="list-style-type: none"> o Esteka aktiboa: hatz erakuslea. o Argibide-testuak: informazio- eta laguntza-testuak. o Irteera-ikonoa, Esc tekla 	<ul style="list-style-type: none"> - Erabili ohi duen software didaktikoan nabigatzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Audio bidez emandako argibideei eta irakaslearen esanei erne egotea. - Informazio- eta laguntza-testuak irakurtzea. 	
Ebaluaziorako irizpideak			
LH 3-4			
<u>Bazter guztiei begira CD-ROMean:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Badaki identifikazio-leihoan partidaren izena eta jokalariena idazten eta pantaila nagusira heltzen. - Badaki, audio bidez emandako argibideak eta irakaslearen esanak kontuan hartuta, ariketa multzoa aukeratzen (Bulegora joan eta unitate jakin bati dagokion gaia: Txukun-txukun, Galde-debalde). - Badaki galderak eskatzen, erantzuten, baieztatzen. - Badaki ongi eta gaziki egindakoak kontsultatzen. - Badaki uneko leihoa uzten eta aurrekora itzultzen. - Badaki aplikaziotik irteten, irteera-ikonoa sakatuz edota Esc tekla sakatuz. <u>Xarpak 10... CD-ROMean:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Badaki identifikazio-leihoan erabiltzaile izena idazten eta pantaila nagusira heltzen. - Badaki, audio bidez emandako argibideak eta irakaslearen esanak kontuan hartuta, ikasmaila (3.a – 4.a – Jardun eta jardun) aukeratzen. - Badaki, irakaslearen esanak kontuan hartuta, ariketa mota aukeratzen. - Badaki, audio bidez emandako argibideak eta irakaslearen esanak kontuan hartuta, ariketa burutzen. - Badaki, ariketatik irteteko ikonoaz baliatuz, ariketa uzten eta aurreko leihora itzultzen. - Badaki, pantaila nagusiaren ezkerreko beheko aldean dagoen ikonoaz baliatuz, aplikaziotik irteten. 			

02	Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - B - F
Web-orri jakin bat zabaltzea, eskaintzen dituen eduki-menuaz eta lotura-estekez baliatuz informazioa atzitzea, nabigatzea eta orri interesgarriak gogokoetan gordetzea.			
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak	
<ul style="list-style-type: none"> - Internet nabigatzailea - Helbide-barra - “Gogokoak” botoia - “Gogokoei gehitu” botoia - Esteka-ikonoa - Aurrera-Atzera-Etxera-Eguneratu botoiak - Leihoa itxi, berrezarri eta ikonotu 	<ul style="list-style-type: none"> - Webgune jakinak atzitzea eta nabigatzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Argibideei erne egotea. - Erabiltzen den tresneria kontu handiz zaintzea. - Zalantzarik sortzen bada, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. 	
Ebaluaziorako irizpideak			
LH 3-4			
<ul style="list-style-type: none"> - Badaki emandako web-helbidea nabigatzailearen helbide-barran idazten, baita orria zabaltzen ere. - Badaki web-orria gogokoetan sartzen, baita handik abiatzen ere. - Ezagutzen ditu esteka-ikonoak eta nabigatzailearen oinarritzko komandoak (atzera-aurrera, etxera, eguneratu) eta gai da haiek erabiltzeko. - Ezagutzen ditu web-orri jakinetan eskaintzen diren eduki-menuak eta badaki interesatzen zaizkion edukiak atzitzen. 			

03			Konpetentzia orokorrak: A - B - F - G
<p>Konpetentzia espezifikoa</p> <p>Ordenagailuan instalatutakoetan edo Interneteko helbide jakinetan dauden hiztegi elektronikoetan eta entziklopedietan informazio-bilaketa zehatzak egitea eta aurkitutakoaz baliatzea.</p>			
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak	
<ul style="list-style-type: none"> - Hiztegi- eta entziklopedia-aplikazioak - Aplikazioaren menuak eta aukerak - Internet nabigatzailea - Helbide-barra - “Gogokoak” botoia - “Gogokoetan gehitu” botoia 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenagailuan instalatutako edota Interneteko helbide jakinetan dauden hiztegi edo entziklopedietan, informazio-bilaketa zehatzak egitea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Argibideei erne egotea. - Erabiltzen den tresneria kontu handiz zaintzea. - Zalantzarik sortzen bada, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. - Informazioa aztertzea eta horren balioa ebaluatzea. 	
<p>Ebaluaziorako irizpideak</p> <p>LH 3-4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Badaki ordenagailuan instalatutako hiztegia edo entziklopedia tematiko jakinak abian jartzen eta bilaketa zehatzak egiten. - Badaki, Interneteko helbide jakinetan dauden hiztegiak edo entziklopediak erabiliz, bilaketa zehatzak egiten. - Badaki IKT baliabideak erabiliz lortutako informazioa egokitzen eta baliatzen (gai bati buruzko azalpenak ematean, lan idatzietan). 			

04		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - B - F - G
Bilatzaile erabilienekin (Google, adibidez) gai jakin bati buruzko informazio-bilaketa zehatzak eta errazak egitea eta aurkitutakoaz baliatzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Internet nabigatzailea - Helbide-barra - Esteka-ikonoa - Aurrera-Atzera-Etxera-Eguneratu botoiak 	<ul style="list-style-type: none"> - Interneteko bilatzaile jakinez baliatuz, informazio-bilaketa zehatzak egitea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Argibideei erne egotea. - Erabiltzen den tresneria kontu handiz zaintzea. - Zalantzarik sortzen bada, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. - Informazioa aztertzea eta egokia den baloratzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 3-4		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da, bilatzaile erabilienekin (Google, adibidez), gai jakin baten inguruko informazio-bilaketa zehatzak eta errazak egiteko eta emaitza idatziz jasotzeko: <ul style="list-style-type: none"> o Badaki Internet nabigatzailea abian jartzen, dagokion ikonoa sakatuz. o Badaki helbide-barran bilatzailearen helbidea idazten eta orria zabaltzen. o Badaki, irakasleak emandako argibideak kontuan hartuz, bilaketagaia dagokion gelaxkan idazten eta bilaketari ekiten. o Badaki bilaketaren emaitzak aztertzen (orrialdeei buruzko informazioa irakurri, eta guretzat egokiena ote den erabaki). o Gai da, egokituz jotzen dugun esteka sakatu, orria zabaldu, eta pantailaratzen den leihoari gainbegiratu bat eman eta irakurri, eta nahi dugun informazioari buruzko datu ahalik zehatzenak bilatzeko. o Gai da, Informazioa aurkitu eta gero, idatziz jasozeko. o Gai da, informazioa aurkitu ez badu, atzera itzuli, eta beste orri batean saiatzeko. o Badaki, bilaketa amaituta eta gero, Internet nabigatzailea ixten. - Gai da, bilaketa egin ondoren, idatziz jasotako informazioa, egiten ari den lanaren testuinguruan erabiltzeko (azalpenak ematean erabiltzen du, lan idatzietan...) 		

05		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - B - F - G
Bilatzailer erabilienekin (Google, adibidez), gai jakin bati buruzko irudi-bilaketa zehatza eta erraza egitea eta aurkitutakoa gordetzea (karpeta batean) edo aplikatzea (dokumentu batean).		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Internet nabigatzailea - Helbide-barra - Irudia kopiatu, itsasi. - Gorde irudia honela... - Esteka-ikonoa - Aurrera-Atzera-Etxera-Eguneratu botoiak 	<ul style="list-style-type: none"> - Interneteko bilatzaile jakinez baliatuz, irudi jakinak bilatzea eta lantzen ari garen dokumentuan itsastea edo karpeta batean gordetzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Argibideei erne egotea. - Erabiltzen den tresneria kontu handiz zaintzea. - Zalantzarik sortzen bada, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. - Informazioa aztertzea, eta egokia denetz erabakitzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 3-4		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da, bilatzaile erabilienekin (Google, adibidez), gai jakin bati buruzko irudi-bilaketa zehatza eta erraza egiteko eta emaitza gordetzeko (karpeta batean) edo aplikatzeko (dokumentu batean): <ul style="list-style-type: none"> o Badaki Internet nabigatzailea abian jartzen, dagokion ikonoan sakatuz. o Badaki helbide-barran bilatzailearen helbidea idazten eta orria zabaltzen. o Badaki irudiak atala aukeratu eta, irakasleak emandako argibideak kontuan hartuta, bilaketa-gaia dagokion gelaxkan idazten eta bilaketari ekiten. o Badaki bilaketaren emaitzak aztertzen (irudiei gainbegiratu bat eman eta guretzat egokiena dena bilatu). o Badaki, egokituz jotzen dugun irudia sakatu, orria zabaldu eta pantailaratzen den leihoari gainbegiratu bat ematen. o Gai da, irudia aurkitu badu, menu kontestuala erabiliz irudia kopiatzeko eta lantzen ari garen dokumentuan itsasteko, edo bestela, ordenagailuan jasotzeko, karpeta jakin batean eta izen jakin batekin. o Gai da, informazioa aurkitu ez badu, atzera itzultzeko, eta beste orri batean saiatzeko. o Badaki, bilaketa amaitutakoan, Internet nabigatzailea ixten. 		

III. MULTZOA: INFORMAZIOAREN ETA EZAGUTZAREN KOMUNIKAZIOA ETA ELKARTRUKEA

01		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: D - F
Ikastolako IKT dinamizatzaileak ikaslearentzat sortutako posta-kontuaren menuak eta aukerak ezagutzea, eta ikastolako lagun, irakasle eta gainerakoekin komunikatzeko erabiltzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Kontua erabili ahal izateko datuak: - Posta-zerbitzuaren web-helbidea - Posta elektronikoen helbidea - Erabiltzailearen izena - Pasahitza - Bidalitakoen ontzia - Jasotakoen ontzia - Zaborrontzia - Mezu berria idatzi: - Igorlea - Hartzailea - Gaia - Mezuaren edukia - Fitxategi erantsia - Birus informatikoak - Helbide-zerrenda - Mezua irakurri - Mezuari erantzun (igorleari, denei) - Mezuaren igorlea helbide-zerrendan sartu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Web bidezko posta-zerbitzuaz baliatuz mezu elektronikoa bidaltzeko eta jasotzeko egin behar diren urratsak. - Mezetan fitxategiak eransteko egin behar diren urratsak. - Mezetan erantsitako fitxategiak ikusteko edo gordetzeko egin behar diren urratsak. - Helbide edo kontaktu-zerrenda kudeatzeko egin behar diren urratsak. - Mezuak kudeatzeko (antolatu, ezabatu, berreskuratu, behin betiko ezabatu) egin behar diren urratsak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Posta idatzia, telefono bidezko komunikazioa eta posta elektronikoa bidezko komunikazioaren alde positiboez eta negatiboez hausnartzea eta eztatzea. - Gaia eremuan informazio zehatza eta esanguratsua jartzea, hartzaileak mezua konfiantza guztiz eta lasai zabal dezan. - Helbide elektronikoa zehazki idaztea. - Mezua, erakutsitako egitura aintzat hartuta idaztea. - Mezu susmagarri edo zalantzarazkoak (fitxategi erantsi ezezagunak, gairik gabekoak, igorle arrotzak...) ireki gabe ezabatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 3-4		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da posta elektronikoz baliatzeko, beste ikastoletako lagunekin komunikatzeko: mezuak idatzi, helbidea jarri, bidali, jaso, irakurri, erantzun... - Badaki posta elektronikoz jasotako fitxategi erantsiak ordenagailuaren leku jakin batean gordetzen. - Badaki mezuak eta artxibo erantsiak irekitzean informatikako birusek kutsatzeko arriskua dagoela eta gai da jarraitu beharreko segurtasun-arauak errespetatzeko. 		

02	Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: D - F
Irakaslearen edota IKT dinamizatzaillearen laguntzarekin, Interneten bitartez burutu daitezkeen hainbat komunikazio motaz jabetzea: mezularitza-aplikazioak (Messenger, adibidez), ahotsaren bitartez eginiko komunikazio-sistemak (Skype, adibidez)...			
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak	
<ul style="list-style-type: none"> - Txat-komunikazioak (testu bidezkoak) - Talk-komunikazioak (ahots bidezkoak) - Bideo-komunikazioak (irudia eta ahotsa) 		<ul style="list-style-type: none"> - Interneten bidez burutu daitezkeen komunikazio motaz eta bakoitzaren egokitasunaz eta aplikazio-aukeraz hausnartzea. - Internet bidezko interkomunikazioetan parte hartzen dutenen identitateaz eta igortzen diren mezuei buruz eta arriskuaz hausnartzea. 	
Ebaluaziorako irizpideak			
LH 3-4			
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da Interneten bitartez burutu daitezkeen bat-bateko komunikazioak ezagutzeko eta bereizteko: mezularitza-aplikazioak (Messenger, Google Talk), ahots edo bideo bitartez eginiko komunikazio-sistemak (Skype, adibidez)... 			

IV. MULTZOA: INFORMAZIO PROZESATZEA ETA EDIZIOA

01		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G
"Zirri eta Borro" software didaktikoaren idazketa-lantegian, editorea erabiliz, hainbat testu mota idaztea eta gordetzea, emandako ereduaren egitura kontuan hartuz eta ediziorako baliabideak erabiliz.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Zirri eta Borro CD-ROMa - Idazketa-lantegiko editorea: <u>MENU NAGUSIA</u> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Dokumentu berria sortu ◦ Dokumentua ireki / gorde / inprimatu ◦ Laguntza / Irteera ◦ Edukiaren antolaketa-ereduak ◦ Hondoak aukeratzeko xantiloak ◦ Aukeratutakoak onesteko botoia <p><u>Testu-ereduak</u> (gutuna, e-posta, albistea, narrazioa, azalpen-testua, iritzi-testua, liburu-aipamena)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Ezaugarriak eta egitura ◦ Ereduak ◦ Baliabideak <p><u>TESTU-EDITOREA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Hizki mota, ebaki, kopiatu, itsatsi, desegin, berregin, handitu, txikitu, indartua, etzana, azpimarratua, lerrokatzeak, kolorea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Testu-editorea atzitzeko urratsak. - Idazkiaren diseinu orokorra aurreikustea (idatziko den idazkiaren izaeraren eta izango duen edukiaren arabera) eta hondoak eta eduki-antolaketa aukeratzeko. - Testua idatzi eta formatua aplikatzea. - Testua idaztean, karaktere bakoitza dagokion esku eta hatzarekin idaztea. - Testu motak hala eskatzen badu, irudia txertatzea. - Lana berrikustea: testua idatzi eta gero, berrikustea eta zuzenketak egitea. - Dokumentua gorde edo berreskuratzea. - Dokumentua inprimatzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Testua idaztean irakaslearen esanak kontuan hartzea: testuaren ezaugarriak eta egitura – ereduak – baliabideak. - Beharrezkoa denean inprimatzea. - Inprimatu aurretik konfiguraziori erreparatzea. - Arazorik sortzen denean, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 3-4		

- Gai da teklatura egoki eta behar bezain trebeki erabiltzeko, dagozkion edizio-lanak egiteko:
 - Gai da 30 hitzez osatutako zerrenda idazteko, hizki bakoitzari dagokion eskua eta hatzak erabiliz.
 - Gai da emandako 50 karaktere (hizkiak eta zenbakiak) minutu batean editatzeko, esku eta hatz egokiak erabiliz.
- Badaki Zirri eta Borro CD-ROM-a abian jartzen eta Idazketa-lantegira heltzeko ibilbidea egiten: izena idatzi edo baieztatu – idazketa-lantegia aukeratu.
- Badaki, “Zirri eta Borro” software didaktikoaren idazketa-lantegiko editorea erabiliz, hainbat testu mota idazten, emandako ereduari jarraituta eta dagokien egitura eta baliabideak erabiliz.
- Badaki, testu-ediziorako eskainitako ikonoen (hizki mota, ebaki, kopiatu, itsatsi, desegin, berregin, handitu, txikitu, indartua, etzana, azpimarratua, lerrokatzeak, kolorea) kokagunea eta funtzioa zein den.
- Badaki, editatutako testuetan, ortografia-arauak aplikatzen eta puntuazio-ikurrak txertatzen.
- Badaki, testuekin batera, irudiak txertatzeko aukera erabiltzen.
- Badaki editatutako testua gordetzen, eskuratzen eta inprimatzen.

02		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G
"Zirri eta Borro" software didaktikoaren ipuin-lantegiko editorea erabiliz, multimedia-baliabideez (hondoak, pertsonaiak, testu idatzia eta audioak) osatutako ipuinak ekoiztea eta aurkeztea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Zirri eta Borro CD-ROMa - Ipuin-lantegiko editorea: <ul style="list-style-type: none"> o Ipuina: berria, ireki, gorde, bideoa sortu, ikusi o Hondoak: aukeratu, ireki, sortu o Irudiak txertatu: pertsonaiak – elementuak - animazioa o Globoak o Audioa grabatu o Musika: aukeratu, ireki o Testua idatzi o Inprimatu o Laguntza o Irten 	<ul style="list-style-type: none"> - Ipuin-lantegia atzitzeko urratsak. - Ipuin laburra editatzea: <ul style="list-style-type: none"> o Hondoak txertatu. o Pertsonaiak eta elementuak txertatzea, tamaina egokia ematea, kokatzea eta orientatzea. o Eszenan gertatzen denaren azalpenak ematea (idatziz) eta pertsonaien esanak idatzea. o Pertsonaien esanak grabatzea. o Ipuinari hondoko musika txertatzea. - Lana berrikusi ("aurkezpena" ikonoa) eta zuzenketak egitea. - Ipuinari izena ematea eta gordetzea edo, bestela, berreskuratzea. - Bideoa sortzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ipuin atseginak eta erakargarriak editatzea: <ul style="list-style-type: none"> o Hondoko irudia eta pertsonaiekin batera azalpen-testu esanguratsuak idatzea. o Pertsonaien tamainak eta orientazioak zaintzea. o Pertsonaien esanak grabatzean, horiek dramatizatzen ahalegintzea. - Arazorik sortzen bada, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. - Bideoa sortu aurretik, irakasleari adieraztea eta konfiguraziori erreparatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 3-4		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da "Zirri eta Borro" software didaktikoaren ipuinen ediziorako eskaintako ikonoen kokagunea eta funtzioa ezagutzeko. - Gai da, "Zirri eta Borro" software didaktikoaren ipuin-lantegiko editorea erabiliz, multimedia-baliabideez (hondoak, pertsonaiak, testu idatzia eta audioak) osatutako ipuinak ekoizteko eta aurkezteko. - Gai da, hondoak, narrazio-testua, elkarrizketak, pertsonaiak eta elementuak dituen eta, gutxienez, bost orrialde dituen ipuina ekoizteko. - Badako editatutako ipuina gordetzen eta eskuratzen. 		

03		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G
Testu-prozesadore batez hainbat idazki editatzea eta gordetzea, zuzen eta arin, testu motari dagokion egitura kontuan hartuz eta baliabide egokiak erabiliz.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Testu-editorearen ikono exekutagarria. - “Artxibo berria sortu” agindua ESTANDAR-BARRAKO IKONO NAGUSIAK <ul style="list-style-type: none"> ◦ Berria, ireki, gorde, inprimatu, ebaki, kopiatu, itsatsi, formatua kopiatu, desegin, berregin FORMATU-BARRAKO IKONO NAGUSIAK <ul style="list-style-type: none"> ◦ Letra-mota, tamaina, kolorea, indartua, etzana, azpimarratua, lerrokatzeak, lerroarteak, binetak, koskatzeak MARRAZKETA-BARRAKO ZENBAIT IKONO <ul style="list-style-type: none"> ◦ Marra, gezia, laukia, elipsea, testu-laukia, art-hizkiak, irudia txertatu, hondoko kolorea, marra-kolorea, hizki-kolorea, marra-mota, gezi-mota, itzal-mota. 	<ul style="list-style-type: none"> - Testu-prozesadorea abian jartzea. - Testua idaztea, karaktere bakoitza dagokion esku eta hatzarekin. - Formatua aplikatzea. - Irudiak txertatzea eta kokatzea. - Elementu grafikoak (marrazketa-barrakoak) txertatzea eta kokatzea. - Editatutako dokumentua gordetzea ed-, bestela, berreskuratzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lana ondo eta zuhurki egitea: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Beharrezkoa denean, inprimatzea. ◦ Inprimatu aurretik konfiguraziori erreparatzea. ◦ Arazorik sortzen bada, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. - Lana berrikustea: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Testua idatzi eta gero, berrirakurtzea eta zuzenketak egitea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 3-4		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da dokumentu bat irekitzearen eta berri bat sortzearen arteko bereizkuntza egiteko. - Badaki testu-prozesadorearen menu nagusiak (menu-barra, estandar-barra eta) identifikatzen eta izendatzen. - Badaki estandar-, formatu- eta marrazketa-barren ikono nagusiak identifikatzen eta izendatzen. - Ikasitako formatu funtzioak aplikatuz, gai da testu laburrak idazteko. - Badaki, editatutako testuetan, ortografia-arauak aplikatzen eta puntuazio-ikurrak txertatzen. - Badaki, testuekin batera, irudiak txertatzeko aukera erabiltzen. - Gai da teklatura egoki eta behar bezain trebeki erabiltzeko, dagozkion edizio-lanak egiteko: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Gai da, 30 hitzez osatutako zerrenda idazteko, hizki bakoitzari dagokion esku eta hatzak erabiliz. ◦ Gai da, emandako 50 karaktere (hizkiak eta zenbakiak) minutu batean editatzeko, esku eta hatz egokiak erabiliz. - Badaki editatutako testua gordetzen, eskuratzen eta inprimatzen. 		

04		Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G	
Konpetentzia espezifikoa			
Editore grafikoaren (“Zirri eta Borro”ren “marrazketa-lantegia” edo “Tux-Paint”, esaterako) tresneriaz baliatuz, irudi berriak sortzea edo zaharrak berreskuratzea eta eraldatzea, margotzea eta gordetzea.			
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak	
<ul style="list-style-type: none"> - Marrazketa-lantegiraino heltzeko ibilbidea - Marrazketa-lantegiko editorea: <ul style="list-style-type: none"> o Marrazki berria egin, ireki, gorde, inprimatu, laguntza. - Pintzelak, marra-motak, geziak, formak, ezabatu, koloreak... 	<ul style="list-style-type: none"> - Marrazketa-lantegiraino heltzeko ibilbidea egitea. - Lana planifikatu: marrazkia editatzen hasi aurretik, egingo denaren zirriborroa prestatzea. - Marrazkia sortzea edo, bestela, berreskuratzea. - Marrazketa-tresnak erabiliz marrazkia editatzea. - Marrazkiari izena ematea eta gordetzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lana ondo eta zuhurki egitea: <ul style="list-style-type: none"> o Sormenari garrantzia ematea. o Akaberari garrantzia ematea. o Inprimatu aurretik konfiguraziori erreparatzea. 	
Ebaluaziorako irizpideak			
LH 3-4			
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da editore grafikoaren oinarrizko tresnak (pintzela, bete, lerroak, formak, ezabatu ...) identifikatzeko eta bereizteko. - Gai da, editore grafikoaren tresneriaz baliatuz, irudi konplexuak eta konposizioak sortzeko, kopiatzeko eta margotzeko. - Badaki sortutako irudiak gordetzen eta eskuratzen. 			

05		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G
Irakaslearen edota IKT dinamizatzailearen laguntzarekin, aurkezpen-multimediak egiteko softwarea erabiliz (“PowerPoint” edo “Presenter”, adibidez), aurkezpen sinpleak (hondoa, testua eta irudia) egitea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Aurkezpen-multimediak egiteko aplikazioa - “Artxibo berria sortu” agindua. ESTANDAR-BARRAREN IKONO NAGUSIAK <ul style="list-style-type: none"> ◦ Berria, ireki, gorde, inprimatu, ebaki, kopiatu, itsatsi, formatua kopiatu, desegin, berregin. FORMATU-BARRAREN IKONO NAGUSIAK <ul style="list-style-type: none"> ◦ Letra-mota, tamaina, kolorea, indartua, etzana, azpimarratua, lerrokatzeak, binetak, koskatzeak, diapositibaren estiloa, diapositiba berria. MARRAZKETA-BARRAREN ZENBAIT IKONO <ul style="list-style-type: none"> ◦ Marra, gezia, laukia, elipsea, testu-laukia, art-hizkiak, irudia txertatu, hondoko kolorea, marra-kolorea, hizki-kolorea, marra-mota, gezi-mota, itzal-mota. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aurkezpenaren gidoia egitea. - Aurkezpenak egiteko aplikazioa abian jartzea. - Diapositiba editatzea: <ul style="list-style-type: none"> ◦ “Diapositibaren estiloa” ikonoa exekutatzeko (“Estilo-barra” azalduko da, eskuinaldean). ◦ Diseinu xantiloia aukeratzea: “Estilo-barra”ren “Diseinu-xantiloiak” erabiltzea. ◦ Testu-laukiak txertatzea, kokatzea eta formatua ematea. ◦ Irudiak txertatzea eta kokatzea. ◦ Diapositiba berria gehitzea: “Diapositiba berria” ikonoa exekutatzeko. ◦ Testu-laukiak eta irudiak txertatzea ◦ Animazioak aukeratzea: “Estilo-barra”ren “Animazio-konbinazioak” erabiltzea. - Aurkezpena bistaratzea (“Aurkezpena” ikonoa) berrikustea eta zuzenketak egitea. - Aurkezpena gordetzea edo eskuratzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lana ondo eta zuhurki egitea: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Diseinuari garrantzia ematea. ◦ Akaberari garrantzia ematea. ◦ Arazorik sortzen bada, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 4		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da aurkezpena planifikatzeko: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Badaki gai bati buruz eman beharreko azalpena, 6-10 paragrafoetan adierazten. ◦ Gai da, ideiak (paragrafoetan adierazitakoak) azaltzeko lagungarri gisa erabiliko dituen diapositibetan txertatuko duen testua eta irudiak aurreikusteko eta zirriborroa egiteko (paperean). - Gai da diapositibetan aurreikusitako testua eta irudiak egoki (tamaina eta kokagunea) txertatzeko. - Gai da diapositiben formatua eta aurkezpen-estiloak (xantiloiak, kolore-konbinazioak, animazioak) lantzeko. 		

I. MULTZOA: SISTEMA INFORMATIKOAREN KONTROLA

01		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - F
Ordenagailuen ezaugarri teknikoak eta dituzten funtzioak identifikatzea eta erlazionatzea, gai horien kontsumo-ohiturak aztertzea eta bizitza-zikloaz hausnartzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenagailu baten ezaugarriak <ul style="list-style-type: none"> o Prozesadorearen ahalmena o RAM-memoria eta berori zabaltzeko ahalmena o Disko gogorraren edukiera eta abiadura o Periferikoak gehitzeko ahalmena o Txartel grafikoa eta soinu txartelaren ezaugarriak - Monitorearen ezaugarriak <ul style="list-style-type: none"> o Erresoluzioa o Neurria - Beste hainbat ordenagailu: <ul style="list-style-type: none"> o Eramangarriak o Tablet PC o PDA - Ordenagailuak eta ingurugiroa <ul style="list-style-type: none"> o Kutsagarriak diren elementuak o Birzikla daitezkeen elementuak o Ordenagailuen bizitza-zikloa 		<ul style="list-style-type: none"> • Kontsumo-ohitura zuhurra • Ingurunearekiko begirunea • Publizitatearen azterketa kritikoa
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5		
- Gai da hainbat ordenagailu mota identifikatzeko (Tablet PC, PDA, Eramangarria) eta berezkoak dituzten ezaugarriekin erlazionatzeko.		
LH 6		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da hainbat ordenagailu mota ezagutzeko eta, beharren arabera, egokiena identifikatzeko. <ul style="list-style-type: none"> • Badaki ordenagailu baten ezaugarriak fitxa teknikoan identifikatzen. • Badaki ordenagailua erabiliz burutzen ditugun funtzio nagusiak identifikatzen eta zerrendatzen. • Gai da erabiltzen dugun ordenagailuak betetzen dituen funtzioak eta dituen ezaugarri teknikoak alderatzeko eta egokitasuna baloratzeko. • Gai da ordenagailuak saltzeko egiten diren propaganda txostenak ebaluatzeko: ezaugarri teknikoak, bete ditzaketen funtzioak, prezioa. • Gai da ordenagailuen elementu osagarrien lehengaiak identifikatzeko eta hondakin gisa eman behar zaien trataeraz eztabaidatzeko. • Gai da zaharkitutako ordenagailuekin jokatzeko era zuzenak eta okerrak identifikatzeko eta zerrendatzeko. 		

02		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - F
Sistema eragileak erabiltzen dituen oinarritzko ikonoak, hiztegia eta fitxategiak antolatzeke modua ezagutzea, eta burututako jardueretan zuzen eta egoki erabiltzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenagailuaren idazmahaia eta ikonoak - Esploratzailea - Leihoak bistaratzeko aukerak - Menu kontestuala (saguaren eskuineko tekla sakatzean bistaratzen dena) - Karpeta- edo Direktorio-aukerak: sortu, izena aldatu, mugitu, kopiatu, ezabatu ... aginduak. - Fitxategi-aukerak: izena aldatu, mugitu, kopiatu, ezabatu ... aginduak. - Ataza-barra - Kontrol-panela 	<ul style="list-style-type: none"> - "Esploratzaile bista" moduan, direktorio edo karpeta egituran nabigatzea. - Menu kontestualaren bidez burutu daitezkeen hainbat funtzio exekutatzeko. - Ordenagailuaren idazmahaia antolatzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Argibideei erne egotea. - Idazmahaiaren itxura (ikonoen kokagunea, hondoa ...) errespetatzea. - Erabiltzen den tresneria kontu handiz zaintzea. - Zalantzarik sortzen denean, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5-6		
<ul style="list-style-type: none"> - Badakai "Esploratzaile bista" moduan, karpeta, azpikarpeta eta dokumentu jakinetara heltzen. - Badakai leihoa ixten, berrezartzen eta ikonotzen. - Badakai menu kontestualak zabaltzen eta hainbat funtzio exekutatzeko: <ul style="list-style-type: none"> o Karpeta berria sortu o Karpeta - Fitxategiari izena eman/aldatu o Karpeta - Fitxategia kopiatu / itsatsi o Karpeta - Fitxategia ezabatu o Karpeta - Fitxategia berreskuratu o Ataza-barran elementuak gehitu / kendu o Ataza-barra erakutsi / ezkutatu - Badakai kontrol-paneleko elementurik garrantzitsuenak identifikatzen eta haien funtzioa azaltzen. 		

03		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - F
Ordenagailu pertsonala eta sare-lokala, lanerako eremu gisa bereiztea, sareak direktorio edo karpetak konpartitzeko eskaintzen duen aukera ezagutzea eta konpartitutako eremu horiek egoki erabiltzea, fitxategiak gorde eta eskuratzeko.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Ikastolako sarea: <ul style="list-style-type: none"> o Zerbitzaria o Erabiltzaileak o Pasahitza o Partekatutako karpetak eta dokumentuak 	<ul style="list-style-type: none"> - Sare-lokalean saio bat hasteko eta bukatzeko urratsak. - “Esploratzaile bista” moduan, sare-lokalean nabigatzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sarean lan egiteak eskaintzen dituen abantailez jabetzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5-6		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da sarearen mapa bat ikusi eta gero, elementuak identifikatzeko. - Ezagutzen du zerbitzariaren eginkizuna. - Badaki erabiltzaile izena eta pasahitza (taldekoa /norbanakoa). - Badaki saio bat hasten. - Badaki fitxategiak sortzen eta gordetezen sareko karpeta batean. - Badaki partekatutako karpeta bat irekitzen eta bertan dauden dokumentuak erabiltzen. - Badaki saio bat amaitzen. 		

04		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - F
Birus eta espioi informatikoak zer diren, nola transmititzen diren eta zer ondorio dituzten ezagutzea, eta sistema informatikoa eta dokumentazioa seguru eta egoki gordetzeko arau eta jokabideak zein diren ezagutzea eta errespetatzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Espioia - Birusa - Antiespioia - Antibirusa - Segurtasun-kopia. Kanpo-euskarriak: (disketea, USB-memoria, CD-DVDa) 	<ul style="list-style-type: none"> - Norberaren fitxategien segurtasun-kopiak egitea, kanpo-euskarri batean (disketea, USB-memoria, CD-DVDa). - Ordenagailua edo karpeta jakinen (pertsonalak edo taldekoak) fitxategiak garbi (birus eta espioirik gabe) gordetzeko urratsak egitea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemako artxiboak eta instalatutako aplikazioen eremuak ez inoiz ukitzea. - Antibirusak eta antiespioiak erabiltzeak eta eguneratuta egoteak duen garrantziaz jabetzea. - Segurtasun-kopiak ez egiteak duen arriskuaz eta egiteak duen onuraz jabetzea. - IKT baliabideak erabiltzerakoan zuhur jokatzeko arazoak sortzen direnean, unean uneko teknikaria (irakaslea, mantentze-laneko teknikaria, IKT dinamizatzailea) jakinaren gainean jarri edo laguntza eskatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5-6		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da, maiztasun jakin batez, norberaren fitxategien kopia egiteko eta kanpo-euskarri batean gordetzeko (disketea, USB-memoria, CD-DVDa). - Gai da galdutako fitxategiak, segurtasun-kopia erabiliz, berreskuratzeko. - Ezagutzen dituz birus eta espioi informatikoen izaera, jatorria eta transmisio bide ohikoenak eta gai da ordenagailuetan eragiten dituzten kalteak identifikatzeko eta zerrendatzeko. - Birus informatikoak direla eta, badaki jokoera zuzenak eta okerrak identifikatzen eta zerrendatzen. - Badaki antibirus eta antiespioi programak identifikatzen eta zerrendatzen. - Badaki antibirus eta antiespioi programak exekutatzeko, ordenagailua edo karpeta jakin bati aplikatuz. - Gai da segurtasun-kopien zergatiaz eta egiteko modu eraginkorraz hausnartzeko eta ondorioak azaltzeko. 		

05		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - F
Hainbat sarrera-gailuren (eskanerra, argazki kamera digitala, bideokamera digitala) funtzioa eta oinarrizko funtzionamendua ezagutzea eta eskola-jarduera antolatuaren testuinguruan erabiltzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Eskanerra. Funtzioa eta funtzionamendu ezaugarriak. - Irudien erresoluzioa eta irudiak gordetzeko artxibo-formatuak (JPG, GIF, TIF, BMP) - Digitalizazioa: irudien digitalizazioa eta testuen digitalizazioa (OCR). 	<ul style="list-style-type: none"> - Irudiak eskaneatzea eta dagokien karpetan gordetzea. - Testua eskaneatzeko (OCR teknologia) softwarea erabiliz, testuak eskaneatzea eta dagokion karpetan gordetzea, fitxategiari testu-formatua emanaz. 	<ul style="list-style-type: none"> - Argibideei erne egotea. - Erabiltzen den tresneria kontu handiz zaintzea. - Zalantzarik sortzen denean, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea.
<ul style="list-style-type: none"> - Argazki kamera digitala - Irudi digitala: <ul style="list-style-type: none"> o Formatuak o Pixelak o Tamaina (Kb – Mb) o Erresoluzioa - Kamera-ordenagailu lotura 	<ul style="list-style-type: none"> - Argazki kamera digitalarekin argazkiak ateratzeko urratsak. - Argazkiak kameratik ordenagailura pasatu eta dagokien karpetan gordetzeko urratsak. 	
<ul style="list-style-type: none"> - Bideokamera digitala - Bideo digitala: <ul style="list-style-type: none"> o Formatuak: AVI, MPEG, MOV, WMV o Eszena - Firewire konexioa 	<ul style="list-style-type: none"> - Bideokamera digitalarekin bideoa grabatzeko urratsak. - Grabatutako bideoa kameratik ordenagailura pasa eta dagokion karpetan gordetzeko urratsak. 	
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5-6		

- Gai da eskanerraren funtzioa eta oinarrizko funtzionamendua (konexioa, piztu-itzali, exekuzio-botoia, aurrebista, eskaneatze-eremua zehaztu, eskaneatu, gorde) ezagutzeko eta azaltzeko.
- Gai da irudiak eskaneatzeko eta dagokien karpetan gordetzeko, oinarrizko konfigurazioa (erresoluzioa eta artxibo mota) kontuan hartuta.
- Gai da, testua eskaneatzeko (OCR teknologia) softwarea erabiliz, testuak eskaneatzeko eta dagokion karpetan gordetzeko, fitxategiari testu-formatua emanaz.
- Ezagutzen du argazki kamera digitalaren funtzioa eta oinarrizko funtzionamendua (piztu-itzali, aukera estandarrak, botoi exekutatzailerak, aurrebista) eta gai da azaltzeko.
- Badaki memoria-txartela ateratzen eta sartzen.
- Badaki bateria/pilak jartzen/kentzen, kargatzen.
- Badaki pixel kontzeptua argazkien erresoluzio-kalitate eta tamainarekin (Kb – Mb) erlazionatzen.
- Badaki argazkiak kameratik ordenagailura pasatzen eta dagokien karpetan gordetzen.
- Ezagutzen du bideokamera digitalaren funtzioa eta oinarrizko funtzionamendua (piztu-itzali, grabatu, gelditu, aurrebista leihoa eta oinarrizko komandoak) eta gai da azaltzeko.
- Badaki memoria-txartela / bideo-zinta ateratzen eta sartzen.
- Badaki bateria jartzen/kentzen, kargatzen.
- Badaki bideokamera eta ordenagailua lotzen.
- Badaki bideo-ediziorako softwarea identifikatzen eta exekutatzen.
- Badaki bideoak gordetzeko artxibo-formatuak, irudi-kalitatearekin eta artxiboaren tamainarekin erlazionatzen.
- Badaki grabatutako bideoa kameratik ordenagailura pasatzen eta dagokion karpetan gordetzen.

II. MULTZOA: INFORMAZIOAREN KUDEAKETA ERAGINKORRA

01		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - B - D - F - G
Bilatzaile erabiliarekin (Google, Technorati, Blog Search ...) gai jakin bati buruzko informazio- eta irudi-bilaketa zehatzak egitea, emaitzak aztertzea (egokitasuna), gordetzea (karpeta batean) eta aplikatzea (dokumentu batean).		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Internet nabigatzailea - Helbide-barra - Esteka-ikonoa - Nabigazio-botoiak - Menu kontestuala - "Gogokoak" botoia - "Gogokoetan gehitu" botoia - Karpetak eta azpikarpetak 	<ul style="list-style-type: none"> - Interneteko bilatzaile jakinez baliatuz, informazio (testua-irudia) jakinak bilatzea, eta lantzen ari garen dokumentuan itsastea edo karpeta batean gordetzeko urratsak egitea. - Interneteko webgune jakinen helbideak modu antolatuan gordetzeko urratsak egitea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Argibideei erne egotea. - Erabiltzen den tresneria kontu handiz zaintzea. - Zalantzarik sortzen denean, zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. - Egokia denetz baloratuz informazioa aztertzea. - Informazio-iturriak (helbidea, egileak) jasotzea eta aipatzea. - Euskarak Interneten duen presentzia aztertzea eta hausnarketa egitea. - Euskara hobetzeko egin dezakeenaz ohartzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5-6		
<ul style="list-style-type: none"> - Badaki Internet nabigatzailearen helbide-barran bilatzailearen (Google, Technorati, Blog Search...) helbidea idazten eta orria zabaltzen. - Badaki, irakasleak emandako argibideak kontuan hartuta, bilaketagaia (irudia edo testuak) dagokion gelaxkan idazten eta bilaketari ekiten. - Gai da bilaketaren emaitzak aztertzeko eta egokitasuna baloratzeko. - Gai da, bilatutako informazioa (testua edo irudia) aurkitu badu, kopiatzeko/itsasteko edo gordetzeko, menu kontestualak eskaintzen dituen aukerak baliatuz. - Gai da, informazio-iturri gisa garrantzitsutzat jotzen diren orriak gogokoetan txertatzeko. - Gai da, gogokoen karpeta nagusian, azpikarpetak sortzeko eta antolatzeko. - Gai da, idatziz jasotako informazioa, egiten ari garen lanaren testuinguruan moldatzeko eta erabiltzeko. 		

02		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - B - E - F - G
Hainbat hiztegi, itzultzaile eta entziklopedia elektronikotara jotzeko bide eta modu azkarrak ezagutzea, eta eraginkorki erabiltzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Hiztegiak eta entziklopediak sarean - Euskalbar - Itzultzaile automatikoak - Wikipedia - Zuzentzaile automatikoak - Xuxen 	<ul style="list-style-type: none"> - Interneteko hiztegi eta entziklopedia jakinetan informazio-bilaketa k egiteko urratsak. - Interneten itzulpenak egiteko urratsak. - Interneten testu zuzenketak egiteko urratsak. - Euskaraz idatzitako testuak zuzentzeko urratsak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hiztegi, itzultzaile eta zuzentzaile automatikoen ahalmenez eta erosotasunaz jabetzea. - Informazioa aztertzea eta egokitasuna baloratzea. - Testu idatzien zuzentasunaz arduratzea. - Euskaraz ekoizitako edukiak sarean jartzeak duen garrantziaz jabetzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5		
<ul style="list-style-type: none"> - Ezagutzen ditu sarean dauden hiztegiak eta entziklopediak eta gai da haiek erabiltzeko. - Badaki Firefox nabigatzailean nahiz testu-prozesadorean Xuxen instalatzen eta erabiltzen. 		
LH 6		
<ul style="list-style-type: none"> - Badaki Firefox nabigatzailean Euskalbar instalatzen eta erabiltzen. - Ezagutzen ditu sarean dauden itzultzaile automatikoak eta gai da testu luzeak nahiz web-orriak itzultzeko erabiltzeko. - Ezagutzen ditu testu-prozesadorean nahiz web edizioan eginiko hutsak zuzentzen dituzten aplikazioak eta gai da haiek erabiltzeko. 		

03		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - B - D - F - G
Gai jakinei buruz informazioa automatikoki eskuratzeko tresnak (RSS jarioa eta jario-irakurlea) eta haiek erabiltzeko modua ezagutzea eta erabiltzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Jarioa - RSS fitxategiak eta ikonoa. - Jario-irakurlea 	<ul style="list-style-type: none"> - Jario-irakurle bat erabiltzen hasteko urratsak. - Jario-irakurle bat kudeatzeko urratsak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Albisteak jario-irakurle batean jasotzeak dituen abantailez jabetzea. - Euskarak Interneten duen presentzia aztertzea eta hausnarketa egitea. - Euskara hobetzeko egin dezakeenaz ohartzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5-6		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da jarioa zer den ulertzeko eta adierazteko eta badaki RSS ikonoa duten fitxategiekin erlazionatzen. - Gai da jario-irakurlea zer den ulerteko eta badaki erabiltzen. - Badaki bezu interesgarriak etiketatzen, partekatzen edo, bestela, gordetzen. - Badaki jarioak kudeatzen. 		

III. MULTZOA: INFORMAZIOAREN ETA EZAGUTZAREN KOMUNIKAZIOA ETA ELKARTRUKEA

01		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - D - F - G
Posta elektronikoko-kontuaren menuak eta aukerak ezagutzea eta ikastolako lagun, irakasle eta gainerakoekin komunikatzeko eta gai jakinei buruz informazioa automatikoki eskuratzeko erabiltzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Kontua erabili ahal izateko datuak - Posta kudeatzeko ontziak - Mezu berria idatzi: - Igorlea - Hartzailea - Gaia - Mezuaren edukia - Fitxategi erantsia - Birus informatikoak - Helbide-zerrenda eta kontaktu-zerrenda - Mezua irakurri, ezabatu, gorde, etiketatu - Mezuari erantzun (igorleari, denei) - Mezuaren igorlea helbide-zerrendan sartu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Web bidezko posta-zerbitzuaz baliatuz, mezu elektronikoa bidaltzeko eta jasotzeko urratsak. - Mezuetan fitxategiak eransteko urratsak. - Mezuetan erantsitako fitxategiak ikusteko edo gordetzeko urratsak. - Helbide- edo kontaktu-zerrenda kudeatzeko urratsak. - Mezuak kudeatzeko (antolatu, ezabatu, berreskuratu, behin betiko ezabatu) urratsak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gai eremuan informazio zehatza eta esanguratsua jartzea, hartzaileak mezua konfiantzarekin eta lasai zabal dezan. - Helbide elektronikoa zehatz-mehatz idaztea. - Erakutsitako egitura aintzat hartuta mezua idaztea. - Susmagarri edo zalantza-zerrendak diren mezua (fitxategi erantsi ezezagunak, gairik gabekoak, igorle arrotzak ...) ireki gabe ezabatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5-6		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da posta elektronikoz baliatzeko: mezua idatzi, helbidea jarri, bidali, jaso, irakurri, erantzun. - Badaki helbide-zerrenda edo kontaktu-zerrenda kudeatzen eta erabiltzen. - Badaki mezua antolatzen, haiek sailkatuta edo karpeta jakinetan gordeta. - Badaki posta elektronikoz jasotako fitxategi erantsiak ordenagailuaren leku jakin batean gordetzen. - Badaki mezua eta artxibo erantsiak irekitzean informatikako birusek kutsatzeko arriskua dagoela, eta gai da jarraitu beharreko segurtasun-arauak errespetatzeko. 		

02		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - D - F - G
Bat-bateko mezularitza-zerbitzu batzuk (Google Talk, Messenger, Skype...) ezagutzea eta eskola-jarduera antolatuaeren testuinguruan erabiltzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Txat-komunikazioak (testu bidezkoak) - Talk-komunikazioak (ahots bidezkoak) - Bideo-komunikazioak (irudia eta ahotsa) 	<ul style="list-style-type: none"> - Testu bidezko elkarrizketa-komunikazio batean parte hartzeko urratsak. - Ahots bidezko elkarrizketa-komunikazio batean parte hartzeko urratsak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interneten bidez burutu daitezkeen komunikazio motaz eta bakoitzaren egokitasunaz eta aplikazio-aukeraz hausnartzea. - Internet bidezko interkomunikazioetan parte hartzen dutenen identitateaz eta igortzen diren mezuez eta arriskuaz hausnartzea. - Aplikazio horiek babestuta (birus eta espioietatik) mantentzeak duen garrantziaz ohartzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5-6		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da testu bidez egiten den elkarrizketa-komunikazio bat ezagutzeko eta erabiltzeko. - Gai da ahozko mezularitza-zerbitzuren bat ezagutzeko eta erabiltzeko. - Badaki kontaktuak gehitzen. - Gai da bideo bidez egiten den elkarrizketa-komunikazio batean parte hartzeko. 		

03	Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - B - D - G
Foroen egitura eta funtzionamendua ezagutzea, parte hartzea eta oinarrizko arauak errespetatzea.			
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak	
<ul style="list-style-type: none"> - Foroa - Moderatzailea - Iruzkina - Eztabaida 	<ul style="list-style-type: none"> - Foro batean parte hartzeko egin behar diren urratsak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Errespetuzko arau oinarrizkoak mantentzeak duen garrantziaz jabetzea. - Parte hartzeak duen garrantziaz jabetzea. - Euskarak foroetan duen presentzia aztertzea eta hartaz hausnarketa egitea. - Euskararen egoera hobetzeko egin dezakeenaz jabetzea. 	
Ebaluaziorako irizpideak			
LH 5			
<ul style="list-style-type: none"> - Ezagutzen du foroen xedea eta funtzionamendua eta gai da azaltzeko. - Ezagutzen ditu moderatzailearen eta parte-hartzaile arrunten funtzio eta zereginak gai da haiek bereizteko. - Gai da ikastolako foro baten jarraipena egiteko. - Gai da ikastolako foro batean parte hartzeko. 			
LH 6			
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da foro motak eta gaiak identifikatzeko eta horietan parte hartzeko: iruzkinak idatzi, galderak egin, erantzun. - Gai da foroak erabiltzeko, zalantzak argitzeko xedearekin. - Gai da eztabaida-foro batean iruzkinak idazteko. 			

04		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A- B- D - E - F - G
Informazioa eta ezagutza publikoki azaltzea, partekatzea eta talde-lanak egiteko hainbat tresna (blogak, wikiak, Google-docs, picassa) ezagutzea eta eskola-jarduera antolatu baten testuinguruan erabiltzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Bloga - Post (mezua) - Iruzkina - Blogrolla - RSS 	<ul style="list-style-type: none"> - Blog batean "post" edo mezuak idazteko egin beharreko urratsak. - Blog batean elementu grafikoak eta audioak txertatzeko egin beharreko urratsak. - Blog batean loturak ezartzeko egin beharreko urratsak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bloga informazioa eta ezagutza zabaltzeko eta partekatzeko tresna gisa baloratzea. - Mezuak idaztean testu-egitura egokia eta zuzena zaintzea. - Blogean argitaratzen denaz arduratzea. - Egile-eskubideak errespetatzea eta informazio-iturriak aipatzea. - Euskaraz ekoizitako edukiak Interneten argitaratzea.
<ul style="list-style-type: none"> - Wiki - Hipertestua - Edizioa sarean 	<ul style="list-style-type: none"> - Wiki batean editatzeko eta publikatzeko egin beharreko urratsak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wikia informazioa eta ezagutza zabaltzeko, talde-lanerako tresna gisa baloratzea. - Zerbait publikatzean, testu-egitura egokia eta zuzena zaintzea. - Wikian argitaratzen denaz arduratzea. - Iturriak aipatu eta egile-eskubideak errespetatzea. - Euskaraz ekoizitako edukiak Interneten argitaratzea.
<ul style="list-style-type: none"> - Google-docs. - Dokumentu berria / igo / gorde / ezabatu - Dokumentua partekatu / publikatu - Dokumentua gorde - Picassa - Albumak sortu /ezabatu / Argazkiak igo - Argazkiak editatu / antolatu / ikusi - Albuma partekatu / publikatu 	<ul style="list-style-type: none"> - Google-docs erabiliz dokumentuak sortu, editatu eta gordetzeko egin beharreko urratsak. - Google-docs erabiliz dokumentuak kudeatzeko egin beharreko urratsak. - Picassa erabiliz argazki albumak sortu eta bistartzeko egin beharreko urratsak. - Picassa erabiliz argazki albumak kudeatzeko egin beharreko urratsak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Google-docs eta Picassa talde-lanerako eta komunikaziorako tresna gisa baloratzea. - Zerbait publikatzean, testuaren eta irudiaren egokitasuna eta zuzentasuna zaintzea. - Argitaratzen denaz arduratzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5-6		

<ul style="list-style-type: none"> - Ezagutzen ditu blogaren funtzioak eta oinarrizko ezaugarriak eta gai da horiek adierazteko. - Badaki post edo mezuak idazten eta elementu grafikoekin (edo audioekin) laguntzen. - Badaki beste blog edo informazio-iturri interesgarriekin loturak ezartzen. - Badaki besteen blogetan iruzkinak eta ekarpenak egiten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ezagutzen ditu wikiaren funtzioak eta oinarrizko ezaugarriak eta gai da horiek adierazteko. - Gai da elkarlanean osatzen den wiki baten garapenean parte hartzen. - Badaki wikian ematen diren aldaketen jarraipena egiten. - Badaki barneko eta kanpoko estekak jartzen. 	<p><u>Google-docs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Badaki “Dokumentu berria / igo / gorde / ezabatu” aginduak exekutatzeko. - Badaki “Dokumentua partekatu / publikatu” aginduak exekutatzeko. - Badaki “Dokumentua gorde” agindua exekutatzeko <p><u>Picassa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Badaki “Albumak sortu / ezabatu / Argazkiak igo” aginduak exekutatzeko. - Badaki “Argazkiak editatu / antolatu / ikusi” aginduak exekutatzeko. - Badaki “Albuma partekatu / publikatu” aginduak exekutatzeko.
--	--	--

IV. MULTZOA: INFORMAZIO PROZESATZEA ETA EDIZIOA

01		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G
"Zirri eta Borro" software didaktikoaren idazketa-lantegian editorea erabiliz, hainbat testu mota idaztea eta gordetzea, emandako ereduaren egitura kontuan hartuz eta ediziorako baliabideak erabiliz.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Zirri eta Borro CD-ROMa <u>MENU NAGUSIA</u> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Dokumentu berria sortu / ireki / gorde / inprimatu. ◦ Laguntza ◦ Irteera ◦ Edukiaren antolaketa-ereduak ◦ Hondoak aukeratzeko xantiloak ◦ Aukeratutakoak onesteko botoia <u>Testu-ereduak</u> (gutuna, e-posta, albistea, narrazioa, azalpen-testua, iritzi-testua, liburuen aipamena) <ul style="list-style-type: none"> ◦ Ezaugarriak eta egitura ◦ Ereduak ◦ Baliabideak <u>TESTU-EDITOREA</u> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Hizki mota, ebaki, kopiatu, itsatsi, desegin, berregin, handitu, txikitu, indartua, etzana, azpimarratua, lerrokatzeak, kolorea 	<ul style="list-style-type: none"> - Testu-editorea atzitzeko urratsak egitea. - Idazkiaren diseinu orokorra aurreikustea (idatziko den idazkiaren izaeraren eta izango duen edukiaren arabera) eta Hondoak eta Eduki-antolaketa aukeratzeko. - Testua idaztea eta formatua aplikatzea. - Testu motak hala eskatzen badu, irudia txertatzea. - Lana berrikustea: testua idatzi eta gero, berrikustea eta zuzenketak egitea. - Dokumentua gordetzea edo berreskuratzea. - Dokumentua inprimatzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Testua idaztean irakaslearen esanak kontuan hartzea: testuaren Ezaugarriak eta egitura – Ereduak – Baliabideak. - Beharrezkoa denean inprimatzea. - Inprimatu aurretik konfiguraziori erreparatzea. - Arazoen aurrean zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5-6		

- Testua idaztean, gai da karaktere bakoitza dagokion eskuarekin eta hatzarekin idazteko.
- “Zirri eta Borro” software didaktikoaren idazketa-lantegiko editorea erabiliz, gai da hainbat testu mota idazteko, emandako ereduari jarraituta eta dagozkion egitura eta baliabideak erabiliz.
- Gai da, testu-ediziorako tresnak (hizki mota, ebaki, kopiatu, itsatsi, desegin, berregin, handitu, txikitu, indartua, etzana, azpimarratua, lerrokatzeak, kolorea) erraz eta eroso erabiltzeko.
- Gai da editatutako testuetan ortografia-arauak betetzeko eta puntuazio-ikurrak txertatzeko.
- Badaki, testuekin batera, irudiak txertatzeko aukera erabiltzen.
- Badaki editatutako testua gordetzen, eskuratzen eta inprimatzen.

02		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G
Testu-prozesadore batez hainbat idazki editatzea eta gordetzea, zuzen eta arin, testu motari dagokion egitura kontuan hartuz eta baliabide egokiak erabiliz.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<p>ESTANDAR-BARRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Berria, ireki, gorde, inprimatu, ebaki, kopiatu, itsatsi, formatua kopiatu, desegin, berregin <p>FORMATU-BARRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Letra-mota, tamaina, kolorea, indartua, etzana, azpimarratua, lerrokatzeak, lerroarteak, binetak, koskatzeak <p>MARRAZKETA-BARRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Marra, gezia, laukia, elipsea, lauki-testua, art-hizkiak, irudia txertatu, hondoko kolorea, marra-kolorea, hizki-kolorea, marra-mota, gezi-mota, itzal-mota. <p>TAULAK TRESNERI-BARRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Taula, Errenkada, Zutabea, Gelaxka, Gelaxkak konbinatu / banatu, Ertza, Hondoa 	<ul style="list-style-type: none"> - Lana planifikatzea: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Idazkia editatzen hasi aurretik, egingo denaren zirriborroa prestatzea. ◦ Testu motaren ezaugarriak (egitura, baliabideak ...) kontuan hartzea. - Testu-prozesadorea abiaraztea. - Testua idaztea, karaktere bakoitza dagokion esku eta hatzarekin. - Formatua aplikatzea. - Irudiak txertatzea eta kokatzea. - Elementu grafikoak (marrazketa-barrakoak) txertatzea eta kokatzea. - Taulak txertatzeko eta doitzeko urratsak egitea. - Lana berrikustea: testua idatzi eta gero, berrirakurtzea eta zuzenketak egitea. - Editatutako dokumentua gordetzea edo berreskuratzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lana ondo eta zuhurki egitea: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Testua idaztean, karaktere bakoitza dagokion eskuarekin eta hatzarekin idaztea. ◦ Beharrezkoa denean inprimatzea. ◦ Inprimatu aurretik konfiguraziori erreparatzea. ◦ Arazoen aurrean zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5		
<ul style="list-style-type: none"> - Badaki testu-editore estandar batean taulak txertatzen. - Gai da 50 hitzez osatutako zerrenda idazteko, esku eta hatz egokiak erabiliz. 		
LH 6		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da emandako 100 karaktere (hizkiak eta zenbakiak) minutu batean editatzeko, esku eta hatz egokiak erabiliz. - Badaki taula baten lerroen ezaugarriak aldatzen: lodiera, kolorea, marra-mota... - Badaki gelaxka baten ezaugarriak aldatzen: lerrokatzea, neurria, hondoko kolorea... - Badaki zutabe eta errenkaden ezaugarriak aldatzen: lerrokatzea, hondoko kolorea, neurria... - Badaki gelaxken ezaugarriak aldatzen: konbinatu, banatu... 		

03		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G
“Zirri eta Borro” software didaktikoaren ipuin- lantegiko editorea erabiliz, multimedia- baliabideez (hondoak, pertsonaiak, testu idatzia eta audioak) osatutako ipuinak ekoiztea eta aurkeztea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Idazketa-lantegiraino heltzeko ibilbidea - Ipuin-lantegiko editorea: <ul style="list-style-type: none"> o Ipuina: berria, ireki, gorde, bideoa sortu, ikusi o Hondoak: aukeratu, ireki, sortu o Irudiak txertatu: Pertsonaiak - Elementuak - Animazioa o Globoak o Audioa grabatu o Musika: aukeratu, ireki o Testua idatzi o Inprimatu o Laguntza o Irten 	<ul style="list-style-type: none"> - Ipuin-lantegia atzitzeko egin beharreko urratsa egitea. - Ipuin laburra editatzea: <ul style="list-style-type: none"> o Hondoak txertatzea. o Pertsonaiak eta elementuak txertatzea, tamaina egokia ematea, kokatzea eta orientatzea. o Eszenan gertatzen denaz azalpenak ematea (idatziz) eta pertsonaien esanak idazteai. o Pertsonaien esanak grabatzea. o Ipuinari hondoko musika txertatzea. - Lana berrikustea (“aurkezpena” ikonoa) eta zuzenketak egitea. - Ipuinari izena ematea eta gordetzea edo, bestela, berreskuratzea. - Bideoa sortzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ipuin atseginak eta erakargarriak editatzea: <ul style="list-style-type: none"> o Hondoko irudiak eta pertsonaiekin batera azalpen-testu esanguratsuak idaztea. o Pertsonaien tamainak eta orientazioak zaintzea. o Pertsonaien esanak grabatzean, dramatizatzen ahalegintzea. - Arazoen aurrean zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. - Bideoa sortu aurretik, irakaslea jakinaren gainean jartzea eta konfiguraziori erreparatzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5-6		
<ul style="list-style-type: none"> - Ezagutzen du “Zirri eta Borro” software didaktikoan dauden ipuinen ediziorako eskaintako ikonoen kokagunea eta funtzioa. - Gai da, “Zirri eta Borro” software didaktikoan dagoen ipuin-lantegiko editorea erabiliz, multimedia-baliabideaz (hondoak, pertsonaiak, testu idatzia eta audioak) osatutako ipuinak ekoizteko eta aurkezteko. - Gai da, 5. mailan, hondoak, narrazio-testua, elkarriketak, pertsonaiak eta elementuak dituen, gutxienez, zortzi orrialdeko ipuina ekoizteko. - Gai da, 6. mailan, hondoak, narrazio-testua, elkarriketak, pertsonaiak, elementuak eta hondoko soinua eta audio grabatua dituen, gutxienez, zortzi orrialdeko ipuina ekoizteko. - Badaki editatutako ipuina gordetzea eta eskuratzea. 		

04		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G
Aurkezpen-multimedia egiteko softwarea erabiliz (“PowerPoint” edo “Presenter”, adibidez), eskola-jarduera antolatu baten testuinguruan aplikatuko diren aurkezpenak egitea (hondoa, testua, irudiari audioa eta animazioak txertatuz).		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Aurkezpen-multimedia - ESTANDAR-BARRAREN IKONOAK <ul style="list-style-type: none"> o Berria, ireki, gorde, inprimatu, ebaki, kopiatu, itsatsi, formatua kopiatu, desegin, berregin - FORMATU-BARRAREN IKONOAK <ul style="list-style-type: none"> o Letra-mota, tamaina, kolorea, indartua, etzana, azpimarratua, lerrokatzeak, binetak, koskatzeak, diapositibaren estiloa, diapositiba berria. - MARRAZKETA-BARRAREN IKONOAK <ul style="list-style-type: none"> o Marra, gezia, laukia, elipsea, testu-laukia, art-hizkiak, irudia txertatu, hondoko kolorea, marra-kolorea, hizki-kolorea, marra-mota, gezi-mota, itzal-mota. - Efectua - Trantsizioa 	<ul style="list-style-type: none"> - Aurkezpenaren gidoia egitea. - Aurkezpenak egiteko aplikazioa abian jartzea. - Diapositibak editatzea: <ul style="list-style-type: none"> o Estilo-xantiloia bat aukeratzea. o Testu-laukia txertatzea, kokatzea eta formatua ematea. o Irudiak txertatzea eta kokatzea. o “Diapositiba berria” ikonoa exekutatzeko. o - Animazioak eta soinuak txertatzea eta ezartzea. - Diapositiben arteko trantsizioak ezartzea. - Aukerak berrikustea (“aurkezpena” ikonoa) eta zuzenketak egitea. - Aurkezpena gordetzea edo berreskuratzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lana ondo eta zuhurki egitea: <ul style="list-style-type: none"> o Diseinuari garrantzia ematea. o Akaberari garrantzia ematea. o Arazoen aurrean zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. - Aurkezpen batean baliabide multimedia erabiltzeko informazio-osagarria eskaintzen duenean, ematen dituen abantailak jabetzea. - Aurkezpen batean erabiltzeko baliabide multimedia informazio-osagarria eskaintzen ez duenean, sortzen dituen arazoez jabetzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5-6		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da aurkezpena planifikatzeko: <ul style="list-style-type: none"> o Badaki gai bati buruz eman beharreko azalpena, paragrafoetan antolatzen. o Badaki, ideiak (paragrafoetan adierazitakoak) azaltzeko lagungarri gisa erabiliko dituen diapositibetan txertatuko dituen testuak, irudiak eta audioak aurreikusten eta zirriborroa egiten (paperean). - Gai da diapositibetan aurreikusitako testuak, irudiak eta audioak egoki (tamaina eta kokagunea) txertatzeko. - Gai da diapositiben formatua eta aurkezpen-estiloak (xantiloiak, kolore-konbinazioak, animazioak) lantzeko. - Gai da efektua, trantsizio nahiz audioak kontrolatzeko. 		

05		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G
Irudi-artxiboen formatu ohikoenak bereiztea, eta irudien ediziorako software jakin bat erabiliz, irudien ezaugarriak eta formatuak eraldatzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Irudi-formatua: JPG, GIF, TIFF, BMP - Irudien edizioa <ul style="list-style-type: none"> o Irudiaren neurria o Irudiaren erresoluzioa o Irudi bat ebaki 	<ul style="list-style-type: none"> - Irudi baten neurria eta erresoluzioa software jakin bat erabiliz aldatzea. - Irudi baten elementuak edota zatiak ebakitzea eta irudi berria sortzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Irudiaren erabileraren araberako formatu egokia hautatzea. - Irudiaren erabileraren araberako tamaina eta erresoluzio egokia hautatzea. - Irudien balio estetikoaz eta komunikatiboaz jabetzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5-6		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da irudien formatua dagokion ikonoarekin erlazionatzeko. - Gai da formatu bakoitzaren ezaugarriak ezagutu eta erabilera-aukerak bereizteko. - Gai da irudien tamaina eta erresoluzioa kontzeptuak ulertzeko eta bereizteko. - Badaki irudi baten formatua, software jakin bat erabiliz, aldatzen. - Badaki irudi baten neurria eta erresoluzioa software jakin bat erabiliz aldatzen. 		

06		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - E - F - G
Bideo-artxiboen formatu ohikoenak bereiztea, eta bideo-ediziorako software baten oinarrizko funtzioak erabiliz, bideo bat ekoiztea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Bideoen edizioa <ul style="list-style-type: none"> ◦ Gidoia eta eszenak ◦ Bideo-kaptura ◦ Bideoaren gidoi grafikoa eta denbora-marra ◦ Testuak txertatu (izenburuak eta oinak) ◦ Trantsizioak ◦ Grabazioko soinua kendu ◦ Musika edo ahozko grabazioa txertatu 	<ul style="list-style-type: none"> - Bideoaren gidioa egin eta eszenak planifikatzea. - Grabatutako bideo-eszenak kameratik ordenagailura pasa eta dagokien karpetan gordetzea. - Bideoa editatzea: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Eszenak gidoi grafikoa kokatzea. ◦ Bideo-fotogrametan testua txertatzea. ◦ Testu-fotogramak (hasieran, amaieran, tartean) txertatzea. ◦ Eszenen arteko trantsizioak txertatzea. ◦ Grabazioko soinua, horrela dagokionean, kentzea, igotzea edo jaistea. ◦ Audio-fitxategiak txertatu eta kokagunea eta bolumenak kontrolatu. ◦ Sobera dauden irudiak moztea. ◦ Lana berrikustea: bideoa editatu eta gero bistaratzeko eta zuzenketak egitea. - Bideoa egitea eta gordetzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lana ondo eta zuhurki egitea: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Akaberari garrantzia ematea. ◦ Arazoen aurrean zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. - Bideoen balio estetikoaz eta komunikatiboaz jabetzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5-6		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da bideoa planifikatzeko: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Badaki gai bati buruz ekoiztako bideoa, eszenetan antolatzen. ◦ Badaki, eszenan jasoko diren irudiak eta esango direnak aurreikusten. - Gai da gidoi grafikoa eszenaz eta testu-fotogramaz osatu eta antolatzeko, eta trantsizioak txertatzeko. - Gai da audioa kontrolatzeko: grabazioaren soinua kendu, beste audio-fitxategi bat txertatu eta bolumena doitu. - Gai da editatutako bideoa bistaratzeko eta zuzenketak egiteko: grabazioan sobera dauden irudiak moztu eta eszenetatik kendu. - Gai da bideoa sortu eta fitxategia dagokion leku eta formatuan gordetzeko. 		

07		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - E - F
Audio-artxiboen formatu ohikoenak bereiztea eta audio-ediziorako software baten oinarrizko funtzioak erabiliz, audio bat ekoiztea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Audioen edizioa <ul style="list-style-type: none"> ◦ Pisten nahasketa ◦ Formatu-aldaketa (MP3, CD, Wav..) ◦ Musika eta hitzak nahasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Audio-fitxategi bat irekiz eta software jakin bat erabiliz, formatua aldatzea eta gordetzea. - Hainbat fitxategi ireki, pista ezberdinetan kokatu eta nahasketa soilak egitea. - Musika eta ahots grabazioak erabiliz, nahasketak egin eta konposizio sinpleak sortzea. - Lana berrikustea: audioa editatu eta gero, entzun eta zuzenketak egitea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lana ondo eta zuhurki egitea: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Akaberari garrantzia eman. ◦ Arazoen aurrean zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. - Audioak komunikazio-arloan duen garrantziaz ohartzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da audio-fitxategi bat erabiliz, oinarrizko doikuntzak egiteko: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Bolumena doitu ◦ Musika / ahotsa txertatu 		
LH 6		
<ul style="list-style-type: none"> - Badaki audio-fitxategiaren formatua aldatzen. - Hainbat pista erabiliz, gai da, ahotsa eta musika konbinatuz, konposizio sinpleak osatzeko. 		

08		
Konpetentzia espezifikoa		Konpetentzia orokorrak: A - D - E - F - G
Mapa digitalak ikustea, sortzeko aplikazio jakin baten funtzionamendua ezagutzea eta eskola-jarduera antolatu baten testuinguruan aplikatzea.		
Kontzeptuak	Prozedurak	Jarrerak
<ul style="list-style-type: none"> - Mapa digitala - Mapa baten ikuspegiak: <ul style="list-style-type: none"> o Mapa o Satelitea o Nahasia o KML fitxategia - Zerbitzari soziala 	<ul style="list-style-type: none"> - Mapa digital bat sortzea eta zenbait elementu kokatzea. - Kokaturiko guneetan, elementu osagarriak txertatzea: deskribapenak, argazkiak, estekak, bideoak... - Sortutako maparen KML fitxategia sortzea, eta gordetzea edo, bestela, berreskuratzea. - Lana berrikustea: KML fitxategia Google Earth-en irekitzea eta ikustea eta zuzenketak egitea. - Mapa digital bat web-orri batean argitaratzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lana ondo eta zuhurki egitea: <ul style="list-style-type: none"> o Akaberari garrantzia ematea. o Arazoen aurrean zuhur jokatzeko eta arduradunari laguntza eskatzea. - Mapa digitalek eskaintzen dituzten abantailez jabetzea. - Mapa digitalek talde-lanerako eskaintzen duten aukeraz ohartzea.
Ebaluaziorako irizpideak		
LH 5		
<ul style="list-style-type: none"> - Ezagutzen ditu, mapa digitalak erabiltzeko hainbat zerbitzu (Google-maps, Tagzania...). - Gai da mapa digital batean agindutako kokagunea bilatzeko eta identifikatzeko. 		
LH 6		
<ul style="list-style-type: none"> - Gai da mapa digital bat sortzeko, aukeratutako elementuak kokatuz eta deskribatuz. - Sortutako maparen kokaguneetan, gai da elementu osagarriak txertatzeko: argazkiak, testuak, estekak, bideoak... - Badaki maparen KML fitxategia sortzen eta Google Earth erabiliz irekitzen. - Badaki mapa bat web-orri batean argitaratzen. 		