


IRAKASGAIEN PROGRAMAZIO DIDAKTIKOAREN LABURPENA 2025-2026

 BENTADES IKASTETXEA	
Ikasgaia/ Arloa	DIGITALIZAZIOA
Irakaslea(-k)	Imanol Egia
Ikasturtea 2025-2026	2025 / 2026
Zikloa/ Maila	DBH 4
Talde kopurua	1
JUSTIFIKAZIOA	
<p>Programazio hau irakasgai bakoitzeko testuingurua kontuan hartuta garatu da, eta helburu nagusia ikasleen ikaskuntza esperientzia ahalik eta eraginkorrena izatea da. Lehenik eta behin, ikasleen abiapuntua aztertzen da, bakoitzaren gaitasunak, aurrezko ezagutzak eta behar bereziak identifikatuz. Ondoren, gelaren egoera eta ikastetxearen errealitate zehatza kontuan hartuta, programazioak ikaskuntza esanguratsua sustatuko duten estrategiak proposatzen ditu.</p> <p>Urtez urte egindako memoriak eta hobekuntza-proposamenak erreferentziatzen hartuta, programazio honek aurreko ikasturteetan identifikatutako hutsuneak zuzentzea eta indarguneak areagotzea du helburu. Ikasleen garapen akademikoa, soziala eta pertsonala optimizatzeko, programazioa etengabeko ebaluazioaren bidez egokitu eta hobetu egingo da, beti ere, kalitatezko hezkuntza eskaintzeko konpromisoari eutsiz.</p>	
FUNTSEZKO KONPETENTZIAK	OINARRIZKO JAKINTZAK
Hizkuntza Komunikaziorako konpetentzia (HKK) Konpetentzia Eleaniztuna (KE) Matematikarako konpetentzia eta zientzia, teknologia eta ingeneritzarako konpetentzia (STEM) Konpetentzia Digitala (KD) Konpetentzia pertsonala, soziala eta ikasten ikastekoa (KPSII) Herritartasunerako Konpetentzia (HK) Ekintzailtza Konpetentzia (EK) Kontzientzia eta adierazpide kulturalerako Konpetentzia (KAKK)	<u>Ikus anexo</u>
KONPETENTZIA ESPEZIFIKOAK eta EBALUAZIO IRIZPIDEAK (LINK)	

<p>1. Problema tekniko sinpleak identifikatu eta ebaztea eta gailuak etxeko sareetan konektatu eta konfiguratzeko, hardware-ezagutzak eta sistema eragileak aplikatuz, eguneroko erabilerako tresna eta instalazio informatikoak eta komunikaziokoak kudeatzeko.</p>	<p>1.1. Gailuak konektatzea eta sare lokalak kudeatzea, hari bidezko eta hari gabeko komunikazio-sistemei lotutako ezagutzak eta prozesuak jarrera proaktiboarekin aplikatuz.</p> <p>1.2. Sistema eragileak instalatzea eta mantentzea, haien ezaugarriak premia pertsonalen arabera konfiguratuz.</p> <p>1.3. Problema tekniko sinpleak ebaztea, gailu digitalen osagaiak eta funtzioak aztertuz, materialak berrerabiliz, konponbideak kritikoki ebaluatuz eta, beharrezkoa izanez gero, prozedura birformulatuz.</p>
<p>2. Pentsamendu konputazionalaren printzipioak erabiltzea egoera eta arazo zehatzak modu eraginkor, sortzaile eta berritzaile batean konponduko dituzten algoritmoak eta aplikazio informatikoak diseinatu eta garatzeko, programazio-hizkuntza sinple bat erabiliz.</p>	<p>2.1. Problema informatikoetarako sormenezko konponbideak deskribatzea, interpretatzea eta diseinatzea algoritmoen eta fluxu-diagramen bidez.</p> <p>2.2. Pentsamendu konputazionalaren printzipioak aplikatzea problemak ebazteko, problema zati sinpleagoetan deskonposatuz, patroiak ezagutzeko eta abstrakzioa algoritmoak diseinatzeko oinarri gisa erabiliz.</p> <p>2.3. Hainbat gailutarako aplikazio sinpleak programatzea, programazio-elementuak modu egokian erabiliz eta hainbat edizio-tresna erabiliz.</p>
<p>3. Ikasteko ingurune pertsonala (PLE) konfiguratzea, elkarreraginez eta esparru digitaleko baliabideak baliatuz, etengabeko ikaskuntza optimizatzeko eta kudeatzeko.</p>	<p>3.1. Ikaskuntza esparru digitalean kudeatzea, ikasteko ingurune pertsonala (PLE) konfiguratuz, baliabide digitalak modu autonomoan integratzearen bidez.</p> <p>3.2. Informazioa premien arabera bilatzea eta hautatzea, ikasteko ingurune pertsonaleko tresnak zentzu kritikoa erabiliz.</p> <p>3.3. Eduki digitalak bakarka edo taldean sortzea, integratzea eta berregitea, ezagutza eta eduki digital berriak modu sormenezkoan sortzeko tresnarik egokienak hautatuz.</p> <p>3.4. Komunikazio-espazio birtualetan eta elkarlaneko ikaskuntzako plataformetan elkarreragitea, informazioa eta datuak partekatuz eta argitaratuz, eta hainbat pertsona motatara parte hartzeko jarrera batekin egokituz.</p>
<p>4. Ongizate digitala sustatuko duten ohiturak hartzea, prebentzio-eta zuzenketa-neurriak aplikatuz, gailuak, datu pertsonalak, osasuna bera eta ingurumena babesteko.</p>	<p>4.1. Datu pertsonalak eta interneten sortutako aztarna digitalak babestea, sare sozialen eta lan-espazio birtualen pribatutasun-baldintzak konfiguratuz.</p> <p>4.2. Ohiko erabilerako gailu digitaletan pasahitzak, sistema eragileak eta antibirusak aldizka konfiguratzea eta eguneratzea.</p> <p>4.3. Sarean mehatxua dakarten egoerak identifikatzea eta haien aurrean erantzuten jakitea, hainbat aukeraren artean konponbiderik onena aukeratuz eta ongizate pertsonala eta kolektiboa baloratuz.</p> <p>4.4. Teknologia digitalek ingurumenean duten inpaktua identifikatzea eta txikiagotzea, energia aurrezteko ohiturak hartuz eta teknologia horiei erabilera iraunkorra emanez.</p>

<p>5. Herritartasun digital kritikoa eta aktiboa agertzea, teknologia digitalek gizartearen hainbat esparrutan egindako ekarpena aitortuz, sarean egin daitezkeen ekintzak ezagutuz eta haien ondorioak identifikatuz, teknologiari erabilera aktiboa, arduratsua eta etikoa emateko.</p>	<p>5.1. Datuak eta tresna digitalak etikoki erabiltzea, etiketa digitalari buruzko arauak aplikatuz eta sareko komunikazioan, kolaborazioan eta parte-hartze aktiboan erabilera-lizentziak eta jabetza intelektualekoak errespetatuz.</p> <p>5.2. Teknologia digitalek gizartearen hainbat esparrutan egindako ekarpenak ezagutzea, bereziki emakumeek egin duten ekarpena baloratuz (haien bokazio zientifiko-teknologikoa sustatzeko) eta hainbat kolektibok teknologia horiek eskuratu, erabili eta baliatzeko jasaten duten eten digitalaz (ekonomikoaz, geografikoaz, generoari lotutakoaz, hizkuntzari lotutakoaz eta abar) jabetuz.</p> <p>5.3. Konektatutako baliabide digitalek adierazteko eskaintzen duten aukeraren, erraztasunaren eta askatasunaren garrantzia baloratzea, jasotzen diren mezuak kritikoki aztertuz eta haien objektibotasuna, ideologia, asmoa, alborapenak eta iraungitzea kontuan hartuz.</p>		
<p>6. Ideia, proposamen edo soluzio digitalak hainbat forotan bakarka eta taldean adieraztea, komunikatzea eta hedatzea, hizkuntza-egitura eta terminologia tekniko egokiak eta eskuragarri dauden baliabideak erabiliz eta informazioa partekatzeko eta talde-lana sustatzeko beharrezkoak diren elementuak eta teknikak aplikatuz.</p>	<p>6.1. Proposamen edo konponbide teknikoak eraginkortasunez aurkeztea eta zabaltzea, diskurtsoaren hizkuntza-egitura, hiztegi tekniko, intonazio, espresio, denboraren kudeaketa eta egokitzapen egokia eta hizkuntza inklusiboa eta ez-sexista erabiliz eta kultura-aniztasuna eta hura adierazteko moduak errespetatuz.</p>		
<p>7. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea, norberaren eta besteen indarrak eta ahuleziak ezagutuz eta emozioak eta esperientziak eraginkortasunez identifikatuz eta kudeatuz, ongizate pertsonala sustatzeko eta ikasleei ikaskuntza hobetzea eta zehaztutako helburuak lortzea ahalbidetuko dieten harreman osasungarriak sortzeko.</p>	<p>7.1. Erronka digitalei aurre egitean norberaren emozioak identifikatzea eta kudeatzea, autokontzientzia eta identitate-zentzua garatuz eta estres-iturriak ezagutuz.</p> <p>7.2. Digitalizazioairakasgaiko ikaskuntza-egoerei aurre egitean pertseberantzia eta motibazio positiboa agertzea, kritika arrazoitua onartuz.</p> <p>7.3. Aktiboki laguntzea eta harremanak eraikitzea, talde heterogeneoetan lan eginez, elkarren artean modu eraginkorrean komunikatuz, modu kritiko etasormenezkoan pentsatuz eta erabaki adostuak eta informatuak hartuz, ikasitako edukiak aplikatzea dakarten problemak ebazteko.</p> <p>7.4. Taldean egin beharreko zereginen banaketan parte hartzea, inklusioa eta entzute aktiboa praktikan jarritz, esleitutakorola bere gain hartuz eta egin beharreko ekarpenaz arduratuz.</p>		
<p>SEKUENTZIA eta DENBORALIZAZIOA</p>			
<p>1. ebaluaketa</p>			
<p>Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua / Zer ebaluatuko da?</p>	<p>BALIOAK</p>		<p><u>Konpetentzia espezifikokoak laburtuta</u></p>
		<input checked="" type="checkbox"/>	<p>Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea.</p>

<p>1. FROGA (1. eta 2. Gaiak)</p> <p>1.- Gailu digitalak 2.- Wifi iristen zaizu?</p>	35%	<input type="checkbox"/>	Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea.
		<input type="checkbox"/>	Prozesu teknologikoak aztertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea.
<p>2. FROGA (3. Gaia)</p> <p>3.- Elektronika</p>	35%	<input type="checkbox"/>	Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea.
		<input type="checkbox"/>	Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea.
		<input type="checkbox"/>	Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Prozesu teknologikoak aztertzea.
		<input type="checkbox"/>	Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea.
<p>PORTFOLIOA</p> <p>1.- Gailu digitalak 2.- Wifi iristen zaizu? 3.- Elektronika</p>	20%	<input checked="" type="checkbox"/>	Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Prozesu teknologikoak aztertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea.
<p>JARRERA</p>	10%	<input checked="" type="checkbox"/>	Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Prozesu teknologikoak aztertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea.
2. ebaluaketa			
Unitatearen / Ikas egeeraren izenburua	BALIOAK		<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>
		<input checked="" type="checkbox"/>	Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea.

<p>1. FROGA (4. Gaia)</p> <p>4.- Datu Baseak</p>	<p>30%</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea.</p> <p><input type="checkbox"/> Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Prozesu teknologikoak aztertzea.</p> <p><input type="checkbox"/> Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.</p>
<p>2. FROGA (5. eta 6. Gaiak)</p> <p>5.- Programazioa 6.- Zibersegurtasuna</p>	<p>30%</p>	<p><input type="checkbox"/> Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Prozesu teknologikoak aztertzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.</p>
<p>3. PROIEKTUA Zientziaren aldeko erronka</p>	<p>30%</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 1. Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 2. Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 3. Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 4. Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 5. Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 6. Prozesu teknologikoak aztertzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 7. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.</p>
<p>JARRERA</p>	<p>10%</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Prozesu teknologikoak aztertzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.</p>
3. ebaluaketa		
Unitatearen / Ikas egearen izenburua	Konpetentzia espezifikoak	<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>
		<p><input type="checkbox"/> Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea.</p>

<p>1. FROGA (7. Gaia)</p> <p>7.- Kalkulu orriak</p>	<p>25%</p>	<p><input type="checkbox"/> Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea.</p> <p><input type="checkbox"/> Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea.</p> <p><input type="checkbox"/> Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Prozesu teknologikoak aztertzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.</p>
<p>2. FROGA (8. Gaia)</p> <p>8.- Sare Sozialak elikatzen</p>	<p>25%</p>	<p><input type="checkbox"/> Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea.</p> <p><input type="checkbox"/> Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea.</p> <p><input type="checkbox"/> Prozesu teknologikoak aztertzea.</p> <p><input type="checkbox"/> Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.</p>
<p>3. FROGA Azken Proiektua</p>	<p>40%</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Prozesu teknologikoak aztertzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.</p>
<p>JARRERA</p>	<p>10%</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Prozesu teknologikoak aztertzea.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.</p>
<p align="center">BERRESKURAPEN eta INDARTZE SISTEMA</p>		

DBH guztian ebaluaketa jarraia edo etengabekoa da. Ebaluaketa guztietan erreperazioak egingo dira eta erreperaketa horietan menperatzen ez diren gaiak soilik sartuko dira. Horrela gainditu gabeko ebaluaketa bat gainditzeko beste aukera bat egongo da. Ekainean gainditu ez dena gainditzeko aukera egongo da. Ebaluaketa bakoitza gainditzeko ezinebestekoa izango da edukien %50 gaindituta izatea. Ekainean irakasgaia gainditu gabe geratzen bada ikasleek hurrengo kurtsoko edozein ebaluaketa gaindituz gero, aurreko ikasturtea gainditzat emango da. Ikasleak eskatuz gero, irakasleak udan lan egiteko materiala eskainiko die ikasle hauei.

ETENGABEKO EBALUAZIO SISTEMA: KALIFIKAZIO TRESNAK eta IRIZPIDEAK

Ebaluazioa hezitzailea izango da. Ebaluazioak ikasleen aurrerapenak identifikatzera eta ikasleek izan ditzaketen zailtasunak hautematera bideratuta dago; irakasteko eta ikasteko prozesuaren plangintzan zailtasun horiek zuzentzen lagunduko duten erabakiak hartu daitezten. Horrela, prozesu didaktikoa ikasleen beharretara egokituko da. Ikasleen ikasketak ez ezik, ikasteko prozesuak ere ebaluatuko dira. Ebaluazioa kompetentziak ebaluatzen zuzenduko da (ez oinarritzako jakintzak ebaluatzen). Kompetentzia espezifikoen ebaluazio-irizpideak izango dira ikaskuntza-prozesuen erreferente. Ikastetxearen autonomiaren barruan eta ikasgelaren ezaugarri erantzuna emateko, ebaluazio-irizpideak egokitu dira. Ebaluazioa globala, etengabea eta prestakuntzako da. Ebaluazioa eguneroko jardunean txertatuta egongo da eta ez soilik bukaeran. Irakasle-taldeak, ikasturtea amaitzean, azken ebaluazio-saioa egingo du ikasleek lortutako kompetentzia-garapena aztertu ondoren.

Ebaluazio eragileak: autoebaluazioa, koebaluazioa eta heteroebaluazioa.

Ebaluazio tresnak eta erremintak: askotariko ebaluazio tresnak erabiliko dira, ikasleen ezaugarri eta premia indibidualak egokituz (aurkezpenak, galdetegiak, iruzkinak, frogak, ekoizpenak, audioak, bideoak...). Ebaluazio erremintei dagokienez, kontrol zerrendak, errubrikak, balorazio eskalak, etab, erabiliko ditugu.

METODOLOGIA

Programazio honetan erabilitako metodologia ikasle bakoitzaren ikaskuntza erritmoa eta estiloa errespetatzen duten jardura eta estrategietan oinarritzen da. Ikaskuntza aktiboa eta kooperatiboa sustatzen da, non ikasleek beren ikaskuntza-prozesuan protagonismoa hartzen duten. Horretarako, proiektuetan oinarritutako ikaskuntza, problemen ebazpena, eta egoera errealean oinarritutako ikaskuntza erabiliko dira, ikasleen motibazioa eta autonomia bultzatzeko.

Materialak eta jarduerak anitzak eta eskuragarriak izango dira, aniztasuna errespetatuz eta ikasleen beharretara egokituz. Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsala (IDU) kontuan hartuta, material didaktikoak eta ebaluazio tresnak inklusiboak izango dira, ikasle guztien parte-hartzea bermatzeko. Era berean, teknologia berrien erabilera sustatuko da, ikaskuntza prozesua aberasteko eta ikasleen trebetasun digitalak garatzeko.

Azkenik, ebaluazio formatiboa eta etengabea izango da, ikasleen aurrerapenak aztertzeko eta beharrezko egokitzapenak egiteko. Metodologia hau ikasleen motibazioa eta inplikazioa handitzea du helburu, gaitasun guztiak modu integral eta orekatuan garatzeko.

ANIZTASUNARI ERANTZUTEA

Ikasleen aniztasuna kontuan hartzea ezinbestekoa da hezkuntza inklusibo eta kalitatezko bat bermatzeko. Ikasle bakoitzaren behar bereziak eta ezaugarri indibidualak identifikatzen dira, eta horien arabera egokitutako estrategia didaktikoak garatzen dira. Horretarako, hainbat baliabide eta metodologiak erabiltzen dira, hala nola, ikaskuntza pertsonalizatua, taldekatze malguak eta edukiak egokitzea.

Aniztasunari erantzuteko, irakasleek banakako arreta eskaintzen dute, ikasleen garapen akademikoa eta emozionala hobetzeko. Material gehigarriak, errefortzu-saioak eta testuinguru desberdinetara egokitutako jarduerak eskaintzen dira, ikasle bakoitzaren erritmo eta gaitasunetara moldatuz. Gainera, indartze eta sakontze jarduerak proposatzen dira, ikasleek ikasgaiak ondo menderatzen dituztenean, haien jakintza zabaltzeko.

Programazioetan, Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsala (IDU) oinarri hartuta, aniztasunari erantzuteko estrategiak modu inklusiboan planifikatzen dira. IDUren bidez, ikasle guztien gaitasunak eta estilo ezberdinak kontuan hartzen dira, eta materialak, metodologia eta ebaluazio tresnak egokitzen dira ikasleen premietara. Honela, ikaskuntza esanguratsua eta eraginkorra bermatzen da, aniztasunaren aberastasuna baliatuz ikasle guztiek arrakasta izateko aukera izan dezaten.