

## IRAKASGAIEN PROGRAMAZIO DIDAKTIKOAREN LABURPENA 2025-2026



### BENTADES IKASTETXEA

<b>Ikasgaia/ Arloa</b>	TEKNOLOGIA eta DIGITALIZAZIOA		
<b>Irakaslea(-k)</b>	Markel Dominguez	<b>Ikasturtea 2025-2026</b>	2025 / 2026
<b>Zikloa/ Maila</b>	DBH2	<b>Talde kopurua</b>	2

#### JUSTIFIKAZIOA

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.

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.

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. Hainbat iturritatik datorren informazio egokia modu kritiko eta seguruan bilatzea eta hautatzea, ikerketa-prozesuak eta produktuak analizatzeko metodoak aplikatuz eta simulazio-tresnekin esperimendatuz, problema teknologikoak definitzeko eta, lortutako informazioetik abiatuta, soluzioak sortzeko prozesuak hasteko.</p>	<p>1.1. Planteatutako problemak edo beharrak definitzea, zenbait iturritatik datorren informazioa modu kritiko eta seguruan bilatuz eta kontrastatuz, eta haren fidagarritasuna eta egokitasuna ebaluatuz.  1.2. Erabili ohi diren produktu teknologikoak ulertzea eta aztertzea, objektuen eta sistemen analisiaren bitartez, metodo zientifikoa eta simulazio-tresnak erabiliz ezagutza eraikitzeko.  1.3. Gailuak, datuak eta osasun pertsonala babesteko prebentzio-neurriak hartzea, teknologiaren erabilerarekin erlazionaturako problemak eta arriskuak identifikatuz eta modu etiko eta kritikoan analizatuz.</p>
<p>2. Problema teknologikoei autonomia eta jarrera kritikoarekin aurre egitea, diziplina arteko ezagutzak aplikatuz eta modu antolatu eta kooperatiboan lan eginez, problema edo behar baterako soluzioak modu eraginkor, berritzaile eta iraunkorrean diseinatzen, planifikatzeko eta garatzeko.</p>	<p>2.1. Definitutako problemetarako soluzio originalak asmatzea eta diseinatzea, diziplina arteko kontzeptu, teknika eta prozedurak aplikatuz, jarrera ekintzailea, jarraikia eta sortzailea erakutsiz.  2.2. Materialak eta tresnak, eta planteatutako problema baterako soluzioa eraikitzeko behar diren zereginak hautatzea, planifikatzea eta antolatzea, bakarka edo taldean modu kooperatiboan lan eginez.</p>
<p>3. Diziplina anitzeko zenbait teknika eta ezagutza modu egokian aplikatzea, operadoreak, sistema teknologikoak eta tresnak erabiliz, plangintza eta alde aurreko diseinua kontuan hartuz, beharrei zenbait testuingurutan erantzun dieten soluzio teknologikoak eta iraunkorrak eraikitzeko edo fabrikatzeko.</p>	<p>3.1. Objektuak edo ereduak materialen manipulazioaren eta konformazioaren bidez fabrikatzea, tresna eta makina egokiak erabiliz, egituren, mekanismoen, elektrizitatearen eta elektronikaren oinarriak aplikatuz eta segurtasun- eta osasun-arauak errespetatuz.</p>
<p>4. Problema teknologiko edo digitaletarako ideiak edo soluzioak deskribatzea, irudikatzea eta trukitzea, irudikapen-bitartekoak, sinbologia, hizkuntza-baliabideak eta hiztegi egokia erabiliz, baita erabilgarri dauden tresnak eta baliabideak ere, eta informazioa eta proposamenak komunikatzeko eta ezagutarazteko tresna digitalen erabilgarritasuna baloratuz.</p>	<p>4.1. Produktu bat sortzeko prozesua diseinatzen denetik hedatzen den arte irudikatzea eta komunikatzea, dokumentazio tekniko eta grafikoa landuz tresna digitalen laguntzarekin, formatu eta hiztegi tekniko egokiak erabiliz, modu kolaboratiboan, bai aurrez aurre bai urrunetik, kultura-aniztasuna eta haren adierazpideak errespetatuz.</p>
<p>5. Zenbait inguruetan algoritmoak eta aplikazio informatikoak garatzea, pentsamendu konputazionalaren printzipioak aplikatuz eta teknologia berriak txertatuz, problema zehatzetarako soluzioak sortzeko, prozesuak automatizatzen eta kontrol-sistemetan edo robotikan aplikatzeko.</p>	<p>5.1. Problema informatikoetarako soluzioak deskribatzea, interpretatzea eta diseinatzea, algoritmoen eta fluxu-diagramen bitartez, programazio-elementuak eta -teknikak modu sortzailean aplikatuz.  5.2. Zenbait gailutarako (ordenagailuak, gailu mugikorak eta bestelakoak) aplikazioak programatzea, programazio-elementuak behar bezala erabiliz eta funtzionalitateak gehitzen dituzten adimen artifizialeko moduluak eta edizio-tresnak aplikatuz.  5.3. Prozesuak, makinak eta objektuak modu autonomoan automatizatzea, Internet konexioarekin, roboten eta kontrol-sistemen analisiaren, eraikuntzaren, programazioaren eta abian jartzearen bidez.</p>

<p>6. Ikaskuntza-ingurune digitaleko ohiko gailu eta aplikazioen funtzionamenduaren oinarriak ulertzea, haien osagaiak eta funtzioak analizatuz eta bere beharretara egokituz, haiek modu efiziente eta seguruagoan erabiltzeko eta problema tekniko errazak hautemateko eta ebazteko.</p>	<p>6.1. Egunero erabiltzen diren gailu digitalak modu efiziente eta seguruan erabiltzea problema errazak sormenez ebaztean eta askotariko elementu teknologikoak maneiatzean, osagaiak eta komunikazio-sistemak analizatuz, arriskuak ezagutuz eta datuak eta ekipamenduak babesteko segurtasun-neurriak hartuz.</p> <p>6.2. Edukiak sortzea, materialak lantzea eta zenbait plataformatan ezagutzera ematea, ikaskuntza-inguruneke ohiko tresna digitalak behar bezala konfiguratzuz, beren beharretara egokituz eta egile-eskubideak errespetatuz.</p> <p>6.3. Informazioa modu egituratuan antolatzea, datuen biltegitratze seguruko teknikak aplikatuz bai gailu lokaletan bai hodeian.</p>
<p>7. Teknologia modu arduratsu eta etikoan erabiltzea, garapen iraunkorrekiko interesa erakutsiz, haren ondorio ekosozialak identifikatuz eta teknologia berrien ekarpena baloratuz, garapen teknologikoak gizartean eta ingurunean dituen ekarpenak eta inpaktuak identifikatzeko.</p>	<p>7.1. Jarduera teknologikoak historian zehar euskal gizartean eta ingurumen-iraunkortasunean izan duen eragina ezagutzea, herrialdearen ekonomian izan dituen ekarpenak eta ondorioak identifikatuz eta emakumeek egin duten ekarpena eta garapen iraunkorrerako duen garrantzia baloratuz.</p> <p>7.2. Teknologia berriek ongizateari, gizarte-berdintasunari eta ingurumen-inpaktuaren murrizketari egindako ekarpena identifikatzea, haiek modu arduratsu eta etikoan erabiliz.</p> <p>Aktibatu pantaila-irakurgailuaren laguntza</p>
<p>8. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea, norberaren eta besteen indarrak eta ahuleziak ezagutuz, eta emozioak eta esperientziak modu eraginkorrean identifikatuz eta kudeatuz, ongizate pertsonala sustatzeko eta ikasleei beren ikaskuntza hobetzeko eta ezarritako helburuak lortzeko aukera emango dieten harreman osasungarriak sortzeko.</p>	<p>8.1. Norberaren emozioak kudeatzea eta autokontzeptu zientifiko-teknologikoa tresna gisa garatzea, erroreak hobetzeko aukera gisa onartuz eta erronka berrien aurrean itxaropen positiboak sortuz.</p> <p>8.2. Kooperazio-taldeetako lanean aktiboki eta sormenez parte hartzea eta kolaboratzea, entzute aktiboko jarrerak, esleitutako rolaerako erantzukizuna eta emakumeen inklusioaren eta ahalduentzearen aldeko portaerak erakutsiz, eta gatazkak kudeatzean jarrera enpatikoa erakustea.</p> <p>Aktibatu pantaila-irakurgailu</p>

### SEKUENTZIA eta DENBORALIZAZIOA

#### 1. ebaluaketa

Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua / Zer ebaluatuko da?	BALIOAK	<u>Konpetentzia espezifikokoak laburtuta</u>
<p>1. PROIEKTUA Energia zer den ulertu eta aztertu</p>	<p>30%</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Informazio egokia bilatu eta hautatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 2. Arazo teknologikoei autonomiaz eta lankidetzaz heltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 3. Diziplina anitzeko ezagutzak eta teknologia egokiak aplikatzea.
		<input type="checkbox"/> 4. Soluzio teknologikoak eta digitalak deskribatzea eta irudikatzea.
		<input type="checkbox"/> 5. Algoritmoak eta aplikazio informatikoak garatzea.
		<input type="checkbox"/> 6. Ohiko gailu eta aplikazio digitalak ulertzea eta erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 7. Teknologia arduraz eta etikoki erabiltzea.
		<input type="checkbox"/> 8. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.

2. PROIEKTUA Elektrizitatea eta Zirkuito elektrikoak	20%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Informazio egokia bilatu eta hautatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Arazo teknologikoei autonomiaz eta lankidetzaz heltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Diziplina anitzeko ezagutzak eta teknologia egokiak aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Soluzio teknologikoak eta digitalak deskribatzea eta irudikatzea.
		<input type="checkbox"/>	5. Algoritmoak eta aplikazio informatikoak garatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Ohiko gailu eta aplikazio digitalak ulertzea eta erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Teknologia arduraz eta etikoki erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	8. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
3. PROIEKTUA Baliokidetzta taula proiektua (zirkuito elektrikoak soldatzen)	40%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Informazio egokia bilatu eta hautatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Arazo teknologikoei autonomiaz eta lankidetzaz heltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Diziplina anitzeko ezagutzak eta teknologia egokiak aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Soluzio teknologikoak eta digitalak deskribatzea eta irudikatzea.
		<input type="checkbox"/>	5. Algoritmoak eta aplikazio informatikoak garatzea.
		<input type="checkbox"/>	6. Ohiko gailu eta aplikazio digitalak ulertzea eta erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Teknologia arduraz eta etikoki erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	8. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
JARRERA	10%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Informazio egokia bilatu eta hautatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Arazo teknologikoei autonomiaz eta lankidetzaz heltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Diziplina anitzeko ezagutzak eta teknologia egokiak aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Soluzio teknologikoak eta digitalak deskribatzea eta irudikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Algoritmoak eta aplikazio informatikoak garatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Ohiko gailu eta aplikazio digitalak ulertzea eta erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Teknologia arduraz eta etikoki erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	8. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
<b>2. ebaluaketa</b>			
<b>Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua</b>	<b>BALIOAK</b>		<b><u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u></b>
1. PROIEKTUA Diseinu digitala (PIXI.R	35%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Informazio egokia bilatu eta hautatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Arazo teknologikoei autonomiaz eta lankidetzaz heltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Diziplina anitzeko ezagutzak eta teknologia egokiak aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Soluzio teknologikoak eta digitalak deskribatzea eta irudikatzea.

Disenju digitala (FLAR Editor)	55%	<input checked="" type="checkbox"/> 5. Algoritmoak eta aplikazio informatikoak garatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 6. Ohiko gailu eta aplikazio digitalak ulertzea eta erabiltzea. <input checked="" type="checkbox"/> 7. Teknologia arduraz eta etikoki erabiltzea. <input checked="" type="checkbox"/> 8. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
2. PROIEKTUA Interneta	15%	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Informazio egokia bilatu eta hautatzea. <input type="checkbox"/> 2. Arazo teknologikoei autonomiaz eta lankidetzaz heltzea. <input checked="" type="checkbox"/> 3. Diziplina anitzeko ezagutzak eta teknologia egokiak aplikatzea. <input type="checkbox"/> 4. Soluzio teknologikoak eta digitalak deskribatzea eta irudikatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 5. Algoritmoak eta aplikazio informatikoak garatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 6. Ohiko gailu eta aplikazio digitalak ulertzea eta erabiltzea. <input checked="" type="checkbox"/> 7. Teknologia arduraz eta etikoki erabiltzea. <input type="checkbox"/> 8. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
3. PROIEKTUA Bilatzailak	10%	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Informazio egokia bilatu eta hautatzea. <input type="checkbox"/> 2. Arazo teknologikoei autonomiaz eta lankidetzaz heltzea. <input checked="" type="checkbox"/> 3. Diziplina anitzeko ezagutzak eta teknologia egokiak aplikatzea. <input type="checkbox"/> 4. Soluzio teknologikoak eta digitalak deskribatzea eta irudikatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 5. Algoritmoak eta aplikazio informatikoak garatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 6. Ohiko gailu eta aplikazio digitalak ulertzea eta erabiltzea. <input checked="" type="checkbox"/> 7. Teknologia arduraz eta etikoki erabiltzea. <input type="checkbox"/> 8. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
4. PROIEKTUA Etxebizitza bateko instalazioak	30%	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Informazio egokia bilatu eta hautatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 2. Arazo teknologikoei autonomiaz eta lankidetzaz heltzea. <input checked="" type="checkbox"/> 3. Diziplina anitzeko ezagutzak eta teknologia egokiak aplikatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 4. Soluzio teknologikoak eta digitalak deskribatzea eta irudikatzea. <input type="checkbox"/> 5. Algoritmoak eta aplikazio informatikoak garatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 6. Ohiko gailu eta aplikazio digitalak ulertzea eta erabiltzea. <input checked="" type="checkbox"/> 7. Teknologia arduraz eta etikoki erabiltzea. <input type="checkbox"/> 8. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
IARRERA	10%	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Informazio egokia bilatu eta hautatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 2. Arazo teknologikoei autonomiaz eta lankidetzaz heltzea. <input checked="" type="checkbox"/> 3. Diziplina anitzeko ezagutzak eta teknologia egokiak aplikatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 4. Soluzio teknologikoak eta digitalak deskribatzea eta irudikatzea.

JAKKEKA	10%	<input checked="" type="checkbox"/> 5. Algoritmoak eta aplikazio informatikoak garatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 6. Ohiko gailu eta aplikazio digitalak ulertzea eta erabiltzea. <input checked="" type="checkbox"/> 7. Teknologia arduraz eta etikoki erabiltzea. <input checked="" type="checkbox"/> 8. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
<b>3. ebaluaketa</b>		
Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua	Konpetentzia espezifikoak	<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>
1. PROIEKTUA Segurtasun Informatikoa eta Sare Sozialak	30%	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Informazio egokia bilatu eta hautatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 2. Arazo teknologikoei autonomiaz eta lankidetzaz heltzea.
		<input type="checkbox"/> 3. Diziplina anitzeko ezagutzak eta teknologia egokiak aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 4. Soluzio teknologikoak eta digitalak deskribatzea eta irudikatzea.
		<input type="checkbox"/> 5. Algoritmoak eta aplikazio informatikoak garatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 6. Ohiko gailu eta aplikazio digitalak ulertzea eta erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 7. Teknologia arduraz eta etikoki erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 8. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
2. PROIEKTUA Berriztapen eta birziklapen prozesuak	30%	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Informazio egokia bilatu eta hautatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 2. Arazo teknologikoei autonomiaz eta lankidetzaz heltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 3. Diziplina anitzeko ezagutzak eta teknologia egokiak aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 4. Soluzio teknologikoak eta digitalak deskribatzea eta irudikatzea.
		<input type="checkbox"/> 5. Algoritmoak eta aplikazio informatikoak garatzea.
		<input type="checkbox"/> 6. Ohiko gailu eta aplikazio digitalak ulertzea eta erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 7. Teknologia arduraz eta etikoki erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 8. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
3. PROIEKTUA Enkriptazioa	30%	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Informazio egokia bilatu eta hautatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 2. Arazo teknologikoei autonomiaz eta lankidetzaz heltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 3. Diziplina anitzeko ezagutzak eta teknologia egokiak aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 4. Soluzio teknologikoak eta digitalak deskribatzea eta irudikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 5. Algoritmoak eta aplikazio informatikoak garatzea.
		<input type="checkbox"/> 6. Ohiko gailu eta aplikazio digitalak ulertzea eta erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/> 7. Teknologia arduraz eta etikoki erabiltzea.
		<input type="checkbox"/> 8. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.

JARRERA	10%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Informazio egokia bilatu eta hautatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Arazo teknologikoei autonomiaz eta lankidetzaz heltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Diziplina anitzeko ezagutzak eta teknologia egokiak aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Soluzio teknologikoak eta digitalak deskribatzea eta irudikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Algoritmoak eta aplikazio informatikoak garatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Ohiko gailu eta aplikazio digitalak ulertzea eta erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	7. Teknologia arduraz eta etikoki erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	8. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea.
<b>BERRESKURAPEN eta INDARTZE SISTEMA</b>			
<p>DBH guztian ebaluaketa jarraia edo etengabekoa da. Ebaluaketa guztietan errekerazioak egingo dira eta errekeraketa horietan menperatzen ez diren gaiak soilik sartuko dira. Horrela gaintitu gabeko ebaluaketa bat gaintitzeko beste aukera bat egongo da. Ekainean gaintitu ez dena gaintitzeko aukera egongo da. Ebaluaketa bakoitza gaintitzeko ezinebestekoa izango da edukien %50 gaintituta izatea. Ekainean irakasgaia gaintitu gabe geratzen bada ikasleek hurrengo kurtsoko edozein ebaluaketa gaintituz gero, aurreko ikasturtea gaintituzat emango da. Ikasleak eskatuz gero, irakasleak udan lan egiteko materiala eskainiko die ikasle hauei.</p>			
<b>ETENGABEKO EBALUAZIO SISTEMA: KALIFIKAZIO TRESNAK eta IRIZPIDEAK</b>			
<p>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 konpetentziak ebaluatzen zuzenduko da (ez oinarritzko jakintzak ebaluatzen). Konpetentzia espezifikoen ebaluazio-irizpideak izango dira ikaskuntza-prozesuen erreferente. Ikastetxearen autonomiaren barruan eta ikasgelaren ezaugarriei erantzuna emateko, ebaluazio-irizpideak egokitu dira. Ebaluazioa globala, etengabea eta prestakuntzakoa da. Ebaluazioa eguneroko jardunean txertatuta egongo da eta ez soilik bukaeran. Irakasle-taldeak, ikasturtea amaitzean, azken ebaluazio-saioa egingo du ikasleek lortutako konpetentzia-garapena aztertu ondoren.</p> <p>Ebaluazio eragileak: autoebaluazioa, koebaluazioa eta heteroebaluazioa.</p> <p>Ebaluazio tresnak eta erremintak: askotariko ebaluazio tresnak erabiliko dira, ikasleen ezaugarri eta premia indibidualetara egokitzuz (aurkezpenak, galdetegiak, iruzkinak, frogak, ekoizpenak, audioak, bideoak...). Ebaluazio erremintei dagokienez, kontrol zerrendak, errubrikak, balorazio eskalak, etab, erabiliko ditugu.</p>			
<b>METODOLOGIA</b>			

Programazio honetan erabilitako metodologia ikasle bakoitzaren ikaskuntza erritmoa eta estiloa errespetatzen duten jarduerak 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 errealetan oinarritutako ikaskuntza erabiliko dira, ikasleen motibazioa eta autonomia bultzatuz.

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.