


IRAKASGAIEN PROGRAMAZIO DIDAKTIKOAREN LABURPENA 2025-2026

| | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
|  BENTADES kastetxea URTE | BENTADES IKASTETXEA | | |
| Ikasgaia/ Arloa | TEKNOLOGIA | | |
| Irakaslea(-k) | Markel Dominguez | 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) Ekintzaitza Konpetentzia (EK) Kontzientzia eta adierazpide kulturalerako Konpetentzia (KAKK) | | | <u>Ikus anexo</u> |
| KONPETENTZIA ESPEZIFIKOAK eta EBALUAZIO IRIZPIDEAK (LINK) | | | |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. Problema teknologikoak ekimen eta sormenarekin identifikatzea eta proposatzea, hurbileko inguruneko beharrak aztertuz eta proiektuen inguruko estrategia eta prozesu iteratiboak eta kolaborazioan oinarritutakoak aplikatuz, irtenbideak modu eraginkor eta berritzailean asmatzeko eta planifikatzeko.</p> | <p>1.1.Ingurunerik hurbilenaren behaketatik eta azterketatik abiatuta, komunitatearentzat balio bat sortzen duten ekintzaitza-irtenbide teknologikoak asmatzea eta planifikatzea, beharrak, betekizunak eta hobetzeko aukerak aztertuz. 1.2.Proiektuak kudeatzeko kolaborazio-estrategiak ekimenez, diziplinarteko ikuspegiarekin eta baliozkotze-prozesu iteratibo bati jarraituz aplikatzea, asmatzeko fasea hasten denetik problemak ingurune fisiko eta birtualetan ebazten diren arte. 1.3.Proiektuaren kudeaketari modu sortzailean ekitea, bidezko kolaborazio-estrategiak eta kolaborazio-teknikak eta ahalik eta irtenbiderik efizienteenak eta berritzaileenak asmatzeko ikerketa-metodoak aplikatuz.</p> |
| <p>2. Diziplinarteko hainbat teknika eta ezagutza behar bezala aplikatzea, prozedura eta baliabide teknologikoak erabiliz eta produktuen bizi-zikloa aztertuz, planteatutako beharrei erantzungo dieten irtenbide teknologikoak lantzeko.</p> | <p>2.1.Planteatutako behar bati erantzungo dion produktu baten diseinua aztertzea, haren eskaria, bilakaera eta bizi-zikloaren amaieraren aurreikuspena irizpide etiko eta arduratsu batekin ebaluatuz. 2.2.Produktu eta irtenbide teknologikoak fabrikatzea, lagundutako diseinuko tresnak eta eskuz, mekanikoki eta digitalki lantzeko teknikak aplikatuz eta material eta baliabide mekaniko, elektriko, elektroniko eta digital egokiak erabiliz.</p> |
| <p>3. Ideia, proposamen edo irtenbide teknologikoak hainbat forotan eraginkortasunez adieraztea, komunikatzea eta zabaltzea, eskuragarri dauden baliabideak erabiliz eta informazioa elkartrukatzeko eta talde-lana sustatzeko beharrezkoak diren elementuak eta teknikak aplikatuz.</p> | <p>3.1.Informazioa elkartrukatzea eta talde-lana era asertiboansustatzea, tresna digital egokiak eta sistema teknologiko egokien hiztegi teknikoa, sinboloak eta eskemak erabiliz. 3.2.Proposamen edo irtenbide teknologikoak modu sortzaile eta eraginkorrean aurkeztea eta zabaltzea, hizkuntza-egiturak, hiztegi teknikoa, intonazioa, adierazpena, denboraren kudeaketa, diskurtsoaren egokitzapen egokia eta hizkuntza inklusiboa eta ez-sexista erabiliz.</p> |
| <p>4. Planteatutako problemetarako irtenbide automatizatuak garatzea, beharrezkoak diren ezagutzak aplikatuz eta sortzen ari diren teknologiak gaineratuz, kontrol-sistema programagarriak edo robotikoak diseinatzeko eta eraikitzeko.</p> | <p>4.1.Sistema automatiko programagarriak eta zereginak autonomiaz egiteko gai diren robotak diseinatzea, eraikitzea, kontrolatzea eta/edo simulatzea, mekanika, elektronika eta pneumatikako ezagutzak, kontrol-sistemen osagaiak eta diziplinarteko beste ezagutza batzuk aplikatuz. 4.2.Makina eta sistema teknologikoetan kontrol eta simulazioko aplikazio informatikoak eta teknologia digitalak zentzu kritikoarekin eta etikoarekin txertatzea, hala nola gauzen internet, Big Data eta adimen artifiziala.</p> |
| <p>5. Tresna digitalen aukerak baliatzea eta erabiltzea, beren beharretara egokituz, konfiguratzuz eta diziplinarteko ezagutzak aplikatuz, zereginak modu sortzaileagoan eta efizienteagoan egiteko.</p> | <p>5.1.Proposatutako zereginak efizientziaz ebaztea, hainbat aplikazio eta tresna digital erabiliz eta konfiguratzuz. 5.2.Diziplinarteko ezagutzak autonomiaz aplikatzea, agindutako zereginak ebaztean teknologia digitalak etikoki eta arduraz erabiliz.</p> |

| | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>6. Prozesu teknologikoak aztertzea, gizartean eta ingurunean duten inpaktua kontuan hartuz eta iraunkortasun-irizpideak aplikatuz, teknologia modu etiko eta ekosozialki arduratsu batean erabiltzeko.</p> | <p>6.1.Teknologia arduraz erabiltzea, materialen hautaketan eta diseinuan eta produktu teknologikoen fabrikazio-prozesuetan iraunkortasun-irizpideak aztertuz eta aplikatuz, gizartearen eta planetaren gaineko inpaktu negatiboa minimizatuz eta berrerabiltzeko eta birziklatzeko ohiturak sustatuz.</p> <p>6.2.Arkitektura bioklimatikoak eta garraio elektrikoak ingurunea zaintzeko dakartzaten onurak aztertzea, teknologiek garapen iraunkorrari eta energiaren aurrezpenari egindako ekarpena baloratuz.</p> <p>6.3.Komunitate irekien, boluntariorza-ekintzen edo komunitateari zerbitzua emateko proiektuen bidez izaera sozialeko proiektu teknologikoen garapenak dituen ondorioak eta onurak identifikatzea eta balioestea.</p> <p>6.4.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 teknologiko eta digitalaz (ekonomikoaz, geografikoaz, generoari lotutakoaz, hizkuntzari lotutakoaz eta abar) jabetuz.</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.Digitalizazioaren irakasgaiko 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 eta sortzailean 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, esleitutako rola bere gain hartuz eta egin beharreko ekarpenaz arduratuz.</p> | | |
| SEKUENTZIA eta DENBORALIZAZIOA | | | |
| 1. ebaluaketa | | | |
| Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua / Zer ebaluatuko da? | BALIOAK | | <u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u> |
| 1. PROIEKTUA | | <input checked="" type="checkbox"/> | <p>1. Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea.</p> <p>2. Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea.</p> <p>3. Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea.</p> |

| | | |
|-----------------------------------------------|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Fabrikazio prozesuak aztertzen eta ulertzen | 20% | <input checked="" type="checkbox"/> 4. Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea. <input type="checkbox"/> 5. Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea. <input checked="" type="checkbox"/> 6. Prozesu teknologikoak aztertzea. <input checked="" type="checkbox"/> 7. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea. |
| 2. PROIEKTUA Inguruko enpresak ezagutzea | 10% | <input type="checkbox"/> 1. Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea. <input type="checkbox"/> 2. Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea. <input checked="" type="checkbox"/> 3. Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea. <input checked="" type="checkbox"/> 4. Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea. <input type="checkbox"/> 5. Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea. <input checked="" type="checkbox"/> 6. Prozesu teknologikoak aztertzea. <input checked="" type="checkbox"/> 7. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea. |
| 3. PROIEKTUA Un reto por la ciencia | 60% | <input checked="" type="checkbox"/> 1. Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 2. Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea. <input checked="" type="checkbox"/> 3. Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea. <input checked="" type="checkbox"/> 4. Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 5. Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea. <input checked="" type="checkbox"/> 6. Prozesu teknologikoak aztertzea. <input checked="" type="checkbox"/> 7. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea. |
| JARRERA | 10% | <input checked="" type="checkbox"/> 1. Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 2. Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea. <input checked="" type="checkbox"/> 3. Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea. <input checked="" type="checkbox"/> 4. Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 5. Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea. <input checked="" type="checkbox"/> 6. Prozesu teknologikoak aztertzea. <input checked="" type="checkbox"/> 7. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea. |
| 2. ebaluaketa | | |
| Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua | BALIOAK | <u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u> |
| 1. PROIEKTUA | | <input checked="" type="checkbox"/> 1. Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 2. Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea. <input type="checkbox"/> 3. Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea. |

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. PROIEKTUA DDBB erabiltzen ikasi | 60% | <input checked="" type="checkbox"/> 4. Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 5. Tresna digitalak aprobeztatzea eta egokitzea. <input checked="" type="checkbox"/> 6. Prozesu teknologikoak aztertzea. <input type="checkbox"/> 7. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea. |
| 2. PROIEKTUA Elektronika digitala | 30% | <input type="checkbox"/> 1. Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 2. Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea. <input checked="" type="checkbox"/> 3. Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea. <input checked="" type="checkbox"/> 4. Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea. <input type="checkbox"/> 5. Tresna digitalak aprobeztatzea eta egokitzea. <input checked="" type="checkbox"/> 6. Prozesu teknologikoak aztertzea. <input type="checkbox"/> 7. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea. |
| JARRERA | 10% | <input checked="" type="checkbox"/> 1. Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 2. Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea. <input checked="" type="checkbox"/> 3. Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea. <input checked="" type="checkbox"/> 4. Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 5. Tresna digitalak aprobeztatzea eta egokitzea. <input checked="" type="checkbox"/> 6. Prozesu teknologikoak aztertzea. <input checked="" type="checkbox"/> 7. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea. |
| 3. ebaluaketa | | |
| Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua | Konpetentzia espezifikoak | <u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u> |
| 1. PROIEKTUA PROGRAMAZIOA: - Web programazioa - Errealitate areagotua - Erreminta kolaboratiboak | 30% | <input checked="" type="checkbox"/> 1. Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 2. Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea. <input checked="" type="checkbox"/> 3. Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea. <input checked="" type="checkbox"/> 4. Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea. <input checked="" type="checkbox"/> 5. Tresna digitalak aprobeztatzea eta egokitzea. <input checked="" type="checkbox"/> 6. Prozesu teknologikoak aztertzea. <input checked="" type="checkbox"/> 7. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea. |
| 2. PROIEKTUA | | <input checked="" type="checkbox"/> 1. Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea. <input type="checkbox"/> 2. Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea. <input checked="" type="checkbox"/> 3. Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorrean adieraztea. |

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 2. PROIEKTUA Kalkulu orriak | 30% | <input checked="" type="checkbox"/> | 4. Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea. |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | 5. Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea. |
| | | <input type="checkbox"/> | 6. Prozesu teknologikoak aztertzea. |
| | | <input type="checkbox"/> | 7. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea. |
| 3. PROIEKTUA 3D Diseinua | 30% | <input checked="" type="checkbox"/> | 1. Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea. |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | 2. Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea. |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | 3. Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorren adieraztea. |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | 4. Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea. |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | 5. Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea. |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | 6. Prozesu teknologikoak aztertzea. |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | 7. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea. |
| JARRERA | 10% | <input checked="" type="checkbox"/> | 1. Arazo teknologikoak identifikatzea eta proposatzea. |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | 2. Diziplinarteko teknikak aplikatzea eta produktuen bizi-zikloa aztertzea. |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | 3. Ideiak eta irtenbide teknologikoak modu eraginkorren adieraztea. |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | 4. Arazo teknologikoetarako soluzio automatizatuak garatzea. |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | 5. Tresna digitalak aprobetxatzea eta egokitzea. |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | 6. Prozesu teknologikoak aztertzea. |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | 7. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea. |
| BERRESKURAPEN eta INDARTZE SISTEMA | | | |
| <p>DBH guztian ebaluaketa jarraia edo etengabekoa da. Ebaluaketa guztietan erreberazioak egingo dira eta erreberaketa horietan menperatzen ez diren gaiak soilik sartuko dira. Horrela gaintu gabeko ebaluaketa bat gaintzeko beste aukera bat egongo da. Ekainean gaintu ez dena gaintzeko aukera egongo da. Ebaluaketa bakoitza gaintzeko ezinebestekoa izango da edukien %50 gaintuta izatea. Ekainean irakasgaia gaintu gabe geratzen bada ikasleek hurrengo kurtsoko edozein ebaluaketa gaintuz gero, aurreko ikasturtea gaintutzat emango da. Ikasleak eskatuz gero, irakasleak udan lan egiteko materiala eskainiko die ikasle hauei.</p> | | | |
| 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 konpetentziak ebaluatzen zuzenduko da (ez oinarritzako jakintzak ebaluatzen). Konpetentzia 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 konpetentzia-garapena aztertu ondoren.

Ebaluazio eragileak: autoebaluazioa, koebaluazioa eta heteroebaluazioa.

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.

METODOLOGIA

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 bultzatzeko.

Materialak eta jarduerak antzak eta eskuragarriak izango dira, aniztasuna errespetatuz eta ikasleen beharretara egokitzuz. Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsala (IDU) kontuan hartuta, material didaktikoa 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 didaktikoa 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 erritmoa 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.