



PROGRAMAZIO LABURTUA

IKASTETXEAREN IZENA	Bentades Ikastetxea						Kodea: 014777		2022- 2023	
ARLOA / IRAKASGAIA	Teknologia						DATA			
MAILA						DBH 4	X	.		

1	ARLOAREN GUTXIENGO HELBURUAK GAITASUN MODUAN ADIERAZITA
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prozesu teknologikoak zer diren. 2. Prozesu teknologikoak azaltzen jakitea, hauek konposatzen dituzten elementu guztiak kontutan izanik. 3. Prozesu teknologikoak eta Makinaria industrialia 4. Energia berriztagarriak ezagutzea: Eguzki energia, energia hidraulikoa, energia eolikoa, energia, biomasa, itsas energia eta energia geotermikoa 5. Sare informatikoak zer diren eta hauen bilakaera historian zehar ezagutzea 6. Sare informatiko tipologiak eta hauen ezaugarriak identifikatzea 7. Datu Baseekin lanean. 8. Adimen artifiziala zer den ezagutzea 9. Adimen artifizialaren erabilerak 10. Adimen artifizialeko algoritmo garrantzitsuenak ezagutu 11. Sistema Automatikoaren Programazioa 12. Kalkulu Orriekin lanean

2	EDUKIEN DENBORALIZAZIOA		
	1. ebaluazioa	2. ebaluazioa	3. ebaluazioa
	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologia eta teknologiaren • Prozesu teknologikoak zer dira • Prozesu teknologikoen azpi-prozesuak eta erabilitako elementuak • Prozesu teknologikoak. • Makinaria industrialia • Energia berriztagarriak: <ul style="list-style-type: none"> o Eguzki Energia o Energia Eolikoa o Energia hidraulikoa o Biomasa o Itsas Energia o Energia Undomotriza o Energia Geotermikoa <p><u>LEHENENGO EBALUAKETAKO PROIEKTUA:</u> ENERGIA BERRIZTAGARRIEN TXOKOA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sare informatikoak zer dira • Sare informatikoen bilakaera • Sare informatikoen tipologiak eta hauen ezaugarriak <ul style="list-style-type: none"> o Bus o Izar o Zuhaitz o Konbinatua • Datu Baseak <p><u>BIGARREN EBALUAKETAKO PROIEKTUA:</u> SARE INFORMATIKO BAT DISEINATU</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adimen Artifiziala: <ul style="list-style-type: none"> o Zer den eta honen erabilerak. o Algoritmo garrantzitsuenak o Aplikazioa • Sistema Automatikoaren Programazioa. • Kalkulu orriak <p><u>HIRUGARREN EBALUAKETAKO PROIEKTUA:</u> DDBB BATEN DISEINUA</p>

3	IRAKAS PROZESUAN ERABILTZEN DEN METODOLOGIA/METODOLOGIA
	<p>Besteak beste, ondoren aipatzen diren jarduerak eta estrategiak gauzatuko dira:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lantaldeak egitea; taldeak orekatuak izatea bilatu behar da: neskak eta mutilak; gaitasun handiko ikasleak eta gutxiagokoak; eta abar. Edozein diskriminazio galaraztea da xedea. Lantaldeak proiektu bakoitzean berrosatuko direla esan behar da, bai eta haien osaera edozein unetan alda daitekeela ere, horretarako arrazoiren bat izanez gero. Covid



protokolo guztiak betetuko ditugu, talde egonkorrak mantenduz.

- Funtzioak banatzea lantaldeetako kideen artean: bozeramailea, idazkaria, tresnak, garbiketa eta abar.
- Jarrera ez-sexistak azaltzea lanak banatzean eta egitean.
- Ikasle-talde bakoitzak problemak planteatzeko zer garapen-maila eta zer gaitasun duen ebaluatzea, problema horien ebazpena haren eskura badago.
- Inguruan ditugun objektuak behatzeko ohitura bultzatzea.
- Parte-hartze aktiboa eta talde-lana bultzatzea, bai eta norberak eta besteek egindako lanekiko errespetua ere.
- Pentsatzea eta aztertzea zeinen garrantzitsua den azpimarratzea gauzei ekin baino lehen pentsatzea eta aztertzea zeinen garrantzitsua den azpimarratzea, sortzeko beharrezkoa baita jakitea.
- Hutsegitea tresna didaktiko gisa baliatzea, ikasleek ez dezaten pentsa porrota izan denik; aitzitik, hobetzeko eta ikasten jarraitzeko akuilagarritzat hartu behar dute.
- Teknologiako koadernoak nolakoa izan behar duen, zertarako balioko duen eta haren jarraipena eta zuzenketa nola egingo diren azaltzea.
- Ikasgela-lantegiaren funtzionamendu-arauak banatzea eta haiei buruz hitz egitea. Covid protokoloak errespetatuko ditugu eta erabiltzen ditugun erreminta eta material guztiak desinfektatuko ditugu.
- Unitatea amaitzeko, lehen proiektuaren lan-proposamena azaltzea
- Teknologiarekin zerikusia duten edozein galdera klasean planteatzea denon artean honetaz berba egiteko.

4	BALIABIDEAK
	<ul style="list-style-type: none"> • Irakasleak hainbat liburu eta internetetik ateratako informazioa erabiliz, proposatuko ditu proiektuak eta lanak/Horma irudiak • Eguneroko bizitzako materialak eta objektuak • Ikasleek egindako proiektuak • Internet eta beste informazio iturrietatik lortutako idazkiak, artikulak eta abar • Beste kurtso bateko maketak eta proiektuak, adibide gisa • Lan teknologikoa • Testu liburu desberdinak • Ikasleen lan koadernoak • Irakasleak egindako fitxak eta prestatutako ariketak. • Ikus - entzunezko baliabideak. • Ikasgela digitalean azaldutako bideo-tutorialak, jolasak, aurkezpenak...

5	EBALUAZIO- IRIZPIDEAK, ADIERAZLEAK EBALUATZEKO TEKNIKAK ETA TRESNAK, KALIFIKAZIO IRIZPIDEAK EBALUAZIOA: TRESNAK, EBALUAZIO ETA KALIFIKAZIO IRIZPIDEAK
	<p>EBALUAZIO IRIZPIDEAK:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giza beharren eta haiek betetzeko erabiltzen diren teknologia-produktuen adibideak ematen ditu. • Prozesu teknologikak zer diren ulertzea eta prozesu teknologiko oso bat azaltzeko gai izatea. • Eguneroko bizitzan ditugun objektu eta zerbitzuak lortzeko prozesu teknologikoez pentsatzea. • Energia berriztagarrien teknologia ezagutzea. • Sare informatikoak zer diren jakitea eta hauen historia. • Sare informatiko bat diseinatzea, beharrian guztiak kontutan hartuz eta diseinu forma bakoitzaren abantailak eta desabantailak jakinik. • Segurtasun informatiko zer den jakitea. • Segurtasun neurriak ezagutzea • Aparailu digitalak erabiltzerakoan segurtasun neurriak ezagutzea, erabilera segurua egin ahal izateko. • Adimen artifiziala zer den azaltzen jakitea eta honen erabilerak ulertzea



- Adimen artifizialeko algoritmo batzuk lantzea eta hauekin ariketak egin
- DDBB-ak diseinatzeko gai izatea eta bere datuak lantzeko modua ezagutzea.
- Klasean ikusitako edukiak azaltzen eta praktikoki aplikatzen jakitea.
- Taldekako lanetan ondo aritzen da

KALIFIKAZIO TRESNAK:

Ebaluaketa jarraiko sisteman, helburuen lorpena irakaskuntza-hezkuntza prozesuaren amaieran neurtzen da. Halere, ikasturtearen hiru ebaluaketetan zehar egindako jarduerak eta frogak eta proiektuak, aukera emango diote irakasleari helburu horien lorpenaren maila neurtzeko eta dagokion zenbakizko balioa atsekitzeko.

KALIFIKAZIO IRIZPIDEAK:

Kontzeptuak: Kontrol desberdinak eta proiektuak.%70

Prozedurak: Prozedurak ebaluatzeko koadernoak, etxeko lana eta klaseko lana kontutan hartuko dira. izango da. %20

Jarrerak: Atal honetan klaseko ikasgaiarekiko interesa eta jarrera baloratuko da, Euskeraren erabilera.%10
Dena dela, ebaluaketa bakoitzean, portzentai hauek egoki ahal izango dira, emandako edukiei.

Ez da azterketarik egingo maila honetan, beraz,
Ebaluaketa bakoitzean egindako proiektuak baloratuko dira
Ahozko aurkezpena egitean, notaren %20 balioko du
ikasleen lana eta jarraeraaditasuna, interesa, parte hartzea eta abar baloratuko da (%10)

KALIFIKAZIOEN BALIO PORTZENTUALA	KONTZEPT UAK	%50	PROZEDUR AK	%40	JARRERAK	%10
-------------------------------------	-----------------	-----	----------------	-----	----------	-----

6

BERRESKURAPEN ETA INDARTZE SISTEMA

Ebaluaketa bat gainditzeko 5 atera beharko da. Ebaluaketa bakoitzaren ostean, gainditu ez duten ikasleei irakasleak aparteko ariketa bildumak, azalpenak eta bestelako laguntza eskainiko dizkie.

Ekonomia ikasgaiako ebaluazio sistema jarraia da, hau da, ez dago erredukterarik. Lehen edo bigarren ebaluaketa gainditzeko ez duten ikasleek, hauek gainditzeko aukera izango dute hurrengo edozein ebaluaketa gaindituz. Edozein momentutan irakasleak froga konkreturenbat edo lan gehigarrirenbat bialdu ditzake, gainditu gabe egon diren jakintza konkretu batzuk gainditu ahal izateko.

Ebaluaketa jarraia denez, hirugarren ebaluaketako nota ikasturteko azken kalifikaziotzat hartuko da.