

## 4.2.– INFORMAZIOAREN ETA KOMUNIKAZIOAREN TEKNOLOGIAK.

### 4.2.1.– HELBURUAK.

Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiak arloko helburuak hauek dira:

- 1) Eduki digitalak argitaratzeko web inguruneak garatu eta diseinatzea, informazioa argitaratzean eskuragarritasun-estandarrak aplikatuz, elkarrekintzarako aukera ematen duten bitartekoak erabiliz eta multimedia-elementuak sartzea errazten duten formatuak erabiliz, produktuak edo zerbitzuak komunikatzeko.
- 2) Multimedia-elementuak edo webarenak berak sortu eta aldatzea, emandako espezifikazioak betez, planteatutako problemari konponbidea emateko. Horretarako, mota bakoitzerako egokienak diren teknikak baliatuko ditu eta erabiltzen dituen iturrien jabetza intelektuala errespetatuko du.
- 3) Programak diseinatu eta konponbideak garatzea, programazio-inguruneak erabiliz, garrantzia izan baduten problemei irtenbidea emateko.
- 4) Aplikazioak instalatu eta konfiguratzeko. Lan horretan segurtasun aktiboa eta pasiboa zainduko du, elkarrekin konektatuta eta Internetera zabaldua dauden sistema informatikoei segurtasuna emateko, batetik, eta datu pertsonalak egoki babestu ahal izateko, bestetik.
- 5) Baliabide digitalen erabilerari dagokionez, zer behar dituen aztertzea, lortu nahi duen helbururako tresnarik egokiena aukeratzeko. Horretarako, irizpide kritikoz aztertuko ditu eskura dauden konponbideak eta tresna digitalak.
- 6) Parte aktiboa izatea, eta lankidetzako aplikazioak erabiltzea Interneten, sare sozial birtualez, informazio-igortzaile eta -hartzaile moduan, ekimen komunak sustatzeko. Lan horretan, errespetuz eta elkarlanean jardungo du, produktu kolektiboak sortu ahal izan daitezen.

### 4.2.2.– EDUKI MULTZOEN EZAUGARRIAK.

Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako 4. mailako adierazpenezko, prozedurazko eta jarrerazko edukiak eduki multzo hauetan biltzen dira:

1. multzoa. Curriculumeko ikasgai guztietan komunak diren edukiak jasotzen dira, oinarrizko zehar-kompetentzia guztiak garatzeko funtsezkoak direnak.
2. multzoa. Sareko segurtasunarekin, nortasun digitalaren garapenarekin eta ingurune birtualetan pribatutasuna babestearekin lotutako guztia hartzen du bere baitan.
3. multzoa. Sistema eragileen kudeaketa, gailuen konfigurazioa eta konexioa, segurtasun informatikoa eta arazo tekniko errazak konpontzea.
4. multzoa. Programazioaren printzipioak biltzen ditu, bai eta mugikorrenzako APPak diseinatzeko hasierako oinarriak ere.
5. multzoa. Edukiak sortu, argitaratu eta zabaltzea web plataformen bidez.

DBHko 4. mailan, Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiak (IKT) ikasgaiak, komunikazio digitalerako oinarrizko zehar-kompetentzia sendotzeaz gain, lotura zuzena du teknologiarako kompetentziarekin, helburu nagusia guztion interesekoak diren arazoak hauteman eta konponbide teknologiko digitalak diseinatzea baita, egoera horiei konponbidea ematen dioten produktu edo zerbitzu berriak planifikatuz eta diseinatuz, eta emaitzak jakinaraziz. Azken helburua da gero eta hobeto erabiltzea teknologia digitalak ikaskuntzarako.

Honela definitzen da kompetentzia digitala Europako DIGCOMP esparruak: teknologia digitala sormenez, zuhurtziaz, eraginkortasunez eta segurtasunez erabiltzea, ikasteko, aisiarako, eta gizarteratzeko eta gizartean parte hartzeko. Eta kompetentzia-arlo hauetako ezagutzak, trebetasunak eta jarrerak biltzen ditu: informazioa, komunikazioa, edukiak sortzea, segurtasuna eta problemak ebaztea.

Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiako curriculum-eduki espezifikoen multzoak Teknologia ikasgai komunean landuko dira, DBHko 1. mailatik 3. mailara bitartean. Beste alde batetik, oro har kompetentzia digitalari dagozkion prozedurak eta jarrerak, curriculum-arloetan eta -ikasgaietan txertatutako zehar-kompetentzia moduan landu eta ebaluatu behar dira, bai Lehen Hezkuntzan, bai Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzan.

Aurrekoa kontuan hartuta, DBHko 4. mailako Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologia ikasgaiaren helburua da «edukiak sortzea, segurtasuna eta problemak ebaztea» kompetentzia-arloetako edukiak finkatzea. Horretarako, nabarmentzen da ikasleek baliabide-sortzaile moduan jardun behar dutela gehiago baliabide-erabiltzaile moduan baino. Horrela bada, batetik, mugikorrenzako aplikazioen bat diseinatzea proposatzen da, ikasleen eguneroko bizitzako interes edo egoera bati erantzungo diona, eta, bestetik, web ingurune bat egitea, sortutako edukiak argitaratzeko.

#### 4.2.3.– EBALUAZIO-IRIZPIDEAK.

1) Segurtasunez, pribatutasunari eutsiz eta arduraz sartzea informazio digitala trukatzeko eta argitaratzeko den zerbitzuetan.

2) Segurtasun aktiboko eta pasiboko neurriak hartzea informazioa trukatzeko eta datuak babesteko.

3) Aplikazio-programa txikiak egitea (mugikorrenzako APPak) programazio-lengoaia jakin batean, benetako problema bati konponbidea emateko.

4) Edukiak sortu eta webean argitaratzea, testua, zenbakizko informazioa, soinua eta informazio grafikoa egoki txertatuta.

### 5.– KOMPETENTZIA SOZIAL ETA ZIBIKOA.

#### 5.1.– GEOGRAFIA ETA HISTORIA.

##### 5.1.1.– ETAPAKO HELBURUAK.

Hauek dira etapako helburuak Geografia eta Historia ikasgairako:

1) Pertsona bakarrak eta konplexuak direla ohartzea, eta zer gaitasun eta muga dituzten jakitea. Orobat, ohartzea zer kultura-ezaugarri direla-eta diren euskal gizarteko kide, beste talde batzuetako kide izateko aukera eragotzi gabe. Horren helburua da nor bere nortasun zehaztua eta onartua izatea, gizartean modu aktiboan eta konpromisoz parte hartzeko.

2) Ingurune fisikoaren bereizgarri diren oinarriko elementuak ingurune hurbiletik abiatuz identifikatzea eta kokatzea zenbait eskalatan eta elementu horien elkarreraginei erreparatzea, ulertzeko gizakion bizitza nola baldintzatzen duten eta,aldi berean, gizakiak nola eraldatzen dituen. Horren helburua da gizakiaren ekintzak zer gizarte-arazo eta ingurumen-arazo sortzen dituen ikustea eta horretaz kontziente izatea.