

2019-2020 IKASTURTERAKO DBH 1eko **IRAKASGAI ALTERNATIBOAK**

**ASIGNATURAS ALTERNATIVAS DE 1º ESO PARA EL CURSO 2019-2020**

<b>ANTZERKIA</b>	
<b>HELBURUAK</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Euskaraz, ahozko trebetasun komunikatiboa lortzea.</li> <li>2. Jendaurrean hitz egiteko edo ahots gora irakurtzeko trebetasuna lortzea.</li> <li>3. Adierazpen sortzailea eta inguruarekiko elkarrekintza sustatzea.</li> <li>4. Keinu bidezko, ahozko eta idatzizko gaitasunak indartzea.</li> <li>5. Elkarreraginean eduki daitezkeen lotsei eta beldurrei aurre egitea bultzatzea.</li> <li>6. Hainbat adierazpen artistiko probatzea.</li> <li>7. Memoria, behaketa eta irudimena garatzea.</li> <li>8. Talde-lana eta kidearekiko errespetua bultzatzea.</li> <li>9. Interpretazio gaitasuna eta gaitasun kritikoa sustatzea.</li> </ol>
<b>EDUKIAK</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ahozko testuen elementu ez-linguistikoak: ahotsa (ahoskera, arintasuna, intonazioa, erritmoa, bolumena), keinua, mugimendua, begirada.Ipuinak ilustratu.</li> <li>2. Antzezlanen interpretazioa.</li> <li>3. Esketxen bidez, eguneroko egoeren antzezpena.</li> <li>4. Testuen eta gidioen lanketa.</li> <li>5. Attrezzoaren lanketa.</li> <li>6. Teknologia digitalen erabilera.</li> </ol>

<b>ARTE TAILERRA</b>	
<b>HELBURUAK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kreatibitatea landu</li> <li>- Sentsibiltate artistikoa garatu..</li> <li>- Programa digitalak eta arte lanaren arteko loturaz jabetzea.</li> <li>- Teknologia berriak erabili</li> </ul>
<b>EDUKIAK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Margo teknikak / Konposaketa</li> <li>- Komikia</li> <li>- Diseinu digitala eta diseinu grafikoa</li> <li>- Eskultura</li> </ul>

<b>INFORMATIKA</b>		
<b>HELBURUAK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ikasleak, eguneroko bizitzan, ordenagailua erabiltzeko gai izatea.</li> <li>▪ Ordenagailu baten elementu fisiko eta logikoak bereiztea, elementu desberdinak ezagutzuz.</li> <li>▪ Pakete ofimatiko batetako testu prozesadorean eta aurkezpen programen oinarrizko ezagutza eta erabilpena, arlo ezberdinetan egin beharreko edozein lanetan.</li> <li>▪ Hitzaldia osatzeko aurkezpenak diseinatzea eta egitea, ideiak eta proiektuak erakusteko</li> <li>▪ Argazkiak edo irudiak iturri desberdinetatik hartuta oinarrizko bideo edizioa egitea.</li> <li>▪ Internet-en informazioa eskuratzeko baliabideak ezagutzea, bilatzaile desberdinak erabiliz, informazio egokiena aurkitzeko.</li> <li>▪ Gai bati buruz komikia egitea</li> <li>▪ SITE bat sortzea eta kudeatzea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Capacitar al alumn@ en el uso del ordenador para la vida cotidiana.</li> <li>▪ Diferenciar los elementos físicos y lógicos del ordenador</li> <li>▪ Conocimiento básico y utilización de procesador de textos y presentaciones para realizar trabajos de otros ámbitos.</li> <li>▪ Diseñar y elaborar presentaciones destinadas a complementar el discurso verbal en la exposición de ideas y proyectos.</li> <li>▪ Obtener las imágenes de distintos medios y aplicar técnicas de edición de video.</li> <li>▪ Conocer los recursos que proporciona Internet utilizando los distintos buscadores para recabar información,</li> <li>▪ Hacer un comic sobre un tema específico</li> <li>▪ Crear y gestionar un SITE.</li> </ul>
<b>EDUKIAK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Oinarrizko Informatika</li> <li>▪ Internet eta posta elektronikoa</li> <li>▪ Aurkezpen grafikoak</li> <li>▪ Testu prozesadorea</li> <li>▪ Komikia</li> <li>▪ Bideo edizioa</li> <li>▪ Animazioak</li> <li>▪ SITE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Informática Básica</li> <li>▪ Internet y correo electrónico</li> <li>▪ Presentaciones</li> <li>▪ Procesador de texto</li> <li>▪ Comic</li> <li>▪ Edición de video</li> <li>▪ Animaciones</li> <li>▪ SITE</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ASMAKUNTZA TAILERRA</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
<b>HELBUURAK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposatzen diren asmakizunei modu egokian aurre egitea, sormenaz gain, ezagutza teknologikoaz baliatuz, taldean adostutako erantzuna eraiki eta muntatu arte</li> <li>• Beste arloetan landutako ezagutzak uztartzea, esperimentatzea eta aplikatzea gure proposamenei aurre egiteko, hala nola, matematika, natura, gizarte, teknologia, marrazketa, musika, ikus-entzunezkoa...</li> <li>• Gure eguneroko bizitzako tresnaren, gailuren, tramankuluren funtzionamendua ulertzeko grina sortzea: zergatik dabil, nork asmatu zuen, zer ekarri digu, zer hobetu daiteke, nik zelan moldatu dezaket...</li> <li>• Edozein konponketa teknikoren aurrean, ezagutza zientifikoak eta teknologikoak duten garrantziaz ohartzea</li> <li>• Sormena eta ezagutza teknikoa uztartuz diseinua egokiak egitea, ulergarriak eta egingarriak direnak, baita berau burutzeko ere aurrera eramango dugun lan-plangintza xehatzea</li> <li>• Kultura digitalak gaur egun duen aztarnaz baliatzea, eta kultura digitalaz baliatuta gure egitekoari buruzko informazioa lortzea, simulazioak egitea, diseinuak egitea eta salmentarako eta aurkezpenarako txostenak egitea</li> <li>• Asmakizunen edo Proposamen Praktikoaren aurrean sormenak, irudimenak, ergonomiak duten garrantziaz ohartzea</li> <li>• Material birziklatuak eta berrerabiliak erabiltzeak dakarren onuraz ohartzea, bai jasagarritasunaren ikuspegitik, bai sormenaren ikuspegitik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer frente a las propuestas de trabajo, utilizando conocimientos científicos, tecnológicos, imaginación, trabajando en equipo, hasta obtener el objetivo propuesto.</li> <li>• Aprovecharse de las sinergias, utilizando los conocimientos adquiridos en matemáticas, ciencias naturales y sociales, dibujo, ciencias de la información...</li> <li>• Motivar el alumnado para que tenga esa curiosidad a la hora de identificar herramientas y objetos de uso cotidiano.</li> <li>• Hacerles entender lo importante que son los conocimientos científicos y tecnológicos a la hora de realizar arreglos técnicos.</li> <li>• Realizar diseños apropiados, entendibles y factibles y una planificación de los procesos y pasos a seguir a la hora de crear o realizar el objeto.</li> <li>• Ser conscientes de la importancia de la cultura digital, tener información sobre su evolución, utilizar dicha información, realizar simulaciones, diseños e informes para las presentaciones.</li> <li>• Tener en cuenta la importancia de la imaginación, creación y ergonomía en la creación y en las propuestas prácticas.</li> <li>• Darse cuenta de la importancia de la utilización de material reciclado y reutilizado.</li> </ul>

