

BIDEO-JOKOEN PROGRAMAZIOA

DEPARTAMENTUA	MINTEGIA: INFORMATIKA
ZERTARAKO	<ul style="list-style-type: none"> • Ikasgaiaren helburu nagusia, gaur egungo gizarterako eta batez ere hezkuntza prozesuan guztiz beharrezkoak diren tresna informatiko eta aplikazioak modu egokian erabiltzea da. • Bideo-joko berriak sortzeko beharrezkoa den oinarrizko programazioa landuko da. • Aurrekoarekin batera, Bulegotika aplikazioak ere emango da.
ZER IKASIKO DUZU	<ul style="list-style-type: none"> • Code.org estrategia jokoak • Helburu ezberdineko dokumentuak sortzeko Bulegotikako Libreoffice aplikazioak: Writer (testu editorea), Calc (Kalkulu orriak) • Bideo-Jokoak egiteko Scratch tresna. • Internet eta segurtasuna.
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Ikasgaia guztiz praktikoa da. • Ikasleek Moodle hezkuntza plataforman jarritako banakako eta taldekako jarduerak lantzen dituzte, zuzentzeko aukera dutelarik. • Ikasteko eta lan egiteko modu berriak bultzatuko dira; lan kolaboratiboa, sarean egindako lana, etab..... • Erabiltzen diren baliabideak hauek dira: <ul style="list-style-type: none"> ○ Moodle plataforma. ○ Irakasleak sorturiko apunteak. ○ Programa informatikoak: Aukeratzen diren programak ahal den neurrian doakoak eta libreak izango dira, honela ikasleek etxeko ordenagailuetan instalatzeko aukera izango dute. ○ Gelan ordenagailu bat ikasle bakoitzeko.
EBALUAZIOA	<ul style="list-style-type: none"> • Hiru atal kontutan hartzen dira, gelako lanak, proiektuak edo frogak eta jarrera. Gelako lanari ematen zaio garrantzirik handiena.
OHARRAK	<ul style="list-style-type: none"> • Etxean ordenagailua izatea ez da beharrezkoa.