

KONPETENTZIA DIGITALA (KD)

Konpetentzia digitalak ikaskuntzarako, lanerako eta gizartean parte hartzeko teknologia digitalen erabilera kritikoa, segurua, osasungarria, iraunkorra, sortzailea eta arduratsua eskatzen du, bai eta teknologia horien bidez pertsonekin edo gailuekin elkarreragitea ere.

Konpetentzia digitalaren barruan sartzen dira informazioaren eta datuen alfabetizazioa, komunikazio eraginkorra eta hainbat kanal eta inguruneren bidezko lankidetzak, hainbat hizkuntzaren erabilerari buruzko alfabetatze mediatikoa, askotariko eduki digitalen sorrera (programazioa barne), segurtasuna (ongizate digitala barne) eta herritartasun digitalarekin, pribatutasunarekin, jabetza intelektualarekin, arazoaren ebazpenarekin, pentsamendu konputazionalarekin eta kritikoarekin lotutako gaitasunak.

LEHEN HEZKUNTZA OSATZEAN, IKASLEAK... ..

OINARRIZKO HEZKUNTZA OSATZEAN, IKASLEAK...

| | |
|--|---|
| <p>KD1. Bilaketa gidatuko estrategia errazak erabiltzen ditu informazioa eskuratzeko (hitz gakoak, informazio garrantzitsuen analisi, datuen antolamendua), jarrera kritikoarekin, informazio-beharrak identifikatuta, eta fitxategiak eta edukiak gordeta eta berreskuratuta.</p> | <p>KD1. Interneten bilaketa aurreratuak egiten ditu (bilaketa-terminoen, formatuaren, gaurkotatuen eta lizentziaren arabera), baliozkotasun-, kalitate-, gaurkotatuen- eta fidagarritasun-irizpideak kontuan hartuta, informazioa modu kritikoan hautatu eta ulertzen du, modu esanguratsuan konbinatuz, eta modu ordenatuan artxibatuz, berreskuratuta eta erreferentzia egiteko, jabetza intelektualaren errespetatuz.</p> |
| <p>KD2. Norberak edo beste batzuek sortutako edukia sortzen eta editatzen du, integratzen eta berregiten du, hainbat formatutan (testua, taula, irudia, audioa, bideoa, programa informatikoa...), ideiak, sentimenduak eta ezagutzak adierazteko tresna digitalak erabiliz, jabetza intelektualaren eta egile-eskubideak errespetatuz eta modu antolatuan gorde eta berreskuratuz.</p> | <p>KD2. Etengabeko ikaskuntzako bere ingurune pertsonal digitala kudeatzen eta erabiltzen du jatorrizko ezagutza eta eduki digitalak hainbat formatutan ekoizteko eta gordetzeko, atazaren edo beharren arabera dagozkion tresna digitalak erabilia, bai dauden edukiak berrerabilia, bai sortutako edukiei lizentziei buruzko ezagutza aplikatuta.</p> |
| <p>KD3. Eskolako jardueretan eta/edo proiektuetan parte hartzen du, tresna edo plataforma birtualak erabiliz, ezagutza berria eraikitzeko, hainbat bitartekoren bidez komunikatzeko (txata, mezularitza, bideo-deiak), gai bati buruz eztabaidatuz edo produktuak sortuz elkarlanean lan egiteko, datuak eta edukiak ingurune digital mugatu eta modu seguruan gainbegiratu partekatzeko, bere nortasun digitalaren jarrera ireki eta arduratsuekin.</p> | <p>KD3. Sare sozialen edo lineako komunitateen gisako tresnen eta/edo plataformen bidez parte hartzen, laguntzen eta elkarreragiten du, komunikatzeko, lankidetzan lan egiteko eta edukiak, datuak eta informazioa partekatzeko; horretarako, bere helburura ondoen egokitzen dena aukeratzen du, bere ekintzak, presentzia eta ikusgarritasuna modu arduratsuan kudeatzen ditu sarean, eta herritartasun digital aktibo, zibiko eta gogoetatsua gauzatzen du.</p> |
| <p>KD4. Normalean, irakaskuntza-orientazioarekin, prebentzio-neurriak aplikatzen ditu teknologia digitala erabiltzean gailuak babesteko (anitibirusa erabiltzea, pasahitzak kudeatzea), datu pertsonalak (pribatutasuna), osasuna eta ingurumena, badaki nola hartu prebentzio-neurriak ziberjazarpenetik babesteko, eta jabetzen da identitate digitalarekin lotutako onurez eta arriskuez.</p> | <p>KD4. Gailu digitalak babesten ditu, segurtasun-estrategiak eguneratzen ditu, haien pribatutasuna eta besteena ulertzen eta babesten ditu oro har, eta oinarrizko ezagutza du haien datuak biltzeko eta erabiltzeko moduari buruz, badaki bere burua eta beste batzuk ziberjazarpenetik babesten, eta ulertzen ditu teknologien erabilerari lotutako osasun-arriskuak (ergonomia, adikzioak), eta ulertzen du teknologiak ingurumen-jasangarritasunean duen eragin positiboa eta negatiboa.</p> |
| <p>KD5. Konponbide digital erraz eta jasangarriak garatzen hasten da (material teknologikoak berrerabiltzea, blokekako programazio informatikoa, hezkuntza-robotika, etab.), sormenez proposatutako arazo zehatzak edo erronkak ebazteko, behar izanez gero laguntza eskatuz eta softwarearen eta aplikazioen funtzio simple batzuk aldatuz (oinarrizko konfigurazio-aukerak).</p> | <p>KD5. Arazo tekniko posibleak eta gabeziak identifikatzen ditu, baliabideak, tresnak eta gaitasun digitala garatzeari dagokionez, eta irtenbidea ematen die; informatika-aplikazio errazak eta irtenbide teknologiko sortzaile eta jasangarriak garatzen ditu arazo zehatzak konpontzeko edo proposatutako erronkei erantzuteko; interesa erakusten du, eta teknologia digitalen bilakaeraren, garapen iraunkorraren eta erabilera etikoaren azpian dauden printzipio orokorrak eta logika ulertzen ditu.</p> |