

{/} Kaixo
mundua
.eus

Sortzaile
digitalak



**Arloa:**

Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologia

Maila:

DBH 4. Maila

Saio kopurua:

14 (5 aste)

Proposamenaren justifikazioa:

Proposamen didaktiko honek identitate digitala landu nahi du eta hurrengo hausnarketak egin:

- Datuen kudeaketa nola egiten dute gazteek?
- Berdina al da sare sozialetan aritzea edo web bat egitea?
- Gure identitate digitala, gure pertsonaren isla digitala izango da?
- Bizitza errealean zarenaren eta zure eremu digitalean erakusten duzunaren artean desberdintasun handia dago?
- Nolakoa da zure identitate digitala?
- Nolakoa nahi duzu izatea?

Etorkizunean konpetentzia digital eta teknologikoa landu beharko dute. Baina ez hori bakarrik, bertan sortuko duten edukiak ere koherentzia eta errespetuan oinarrituta egon beharko du gizarte eraikitzaile bat garatzeko.

Testuingurua:

Gaur egungo gizartean identitate digitalaren zaintzak berebiziko garrantzia du. Horregatik, kontziente izan behar gara sareetan zer esaten dugun eta zer elkarbanatzen dugunarekin. Zer ez dugun esaten, zer baimenarekin publikatzen dugun, zer irudiekin, lotura edo bideo, nori erantzuten ari zaren, lagunentzat bakarrik den edo ez, nola diogun (tonua, estiloa, hizkuntz jarrera...) Danak esaten du zerbait nahiz eta zenbaitetan guk propio sortutako edukia ez izan, izan ere, partekatzeak ere, gutaz hitz egiten du.

Unitate didaktiko hau Euskadi STEAM estrategiarekin bat dator eta ikasleak kontsumo digitaletik sormen digitalera salto egiten laguntzeko helburua du. Erabilera on baterako orientazioa eta ezagutza zabaltzeko pauso batzuk aurkeztuko ditugu.

**Informazio gehiago esteka honetan:**

https://kaixomundua.eus/wp-content/uploads/2018/09/hasi_baino_lehen.pdf

Arazoa:

Kaixomundua.eus proiektuak proposatzen duen lehiaketara aurkeztea edo hori oinarri bezala hartuta proposamen didaktikoa garatzea. Bertan agertzen diren gida eta irizpeekin gure domeinua sortu eta gure nortasun digitala zaindu.



Xedea:

Kaixomundua.eus Teknologiarako konpetentzia, eta zehazki, Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologia lantzeko proposamen didaktikoa da.

Ataza:

Webguneak sortzen ikasiz, gaitasun digitalen ezagutza sustatzea eskola-komunitatean.

Eduki digitalak euskaraz sortzea sustatzea.

Ikasleek webgune erreal bat sortzea praktikan

oinarritutako lan motibatzaile baten bidez

Ikasleak kontsumitzaile digital izatetik sortzaile digital

izatera pasatzea.

Oinarrizko konpetentziak:

A.

Oinarrizko zehar-konpetentziak:

- Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia
1. J., 2.J., 15.J., 16.J.
- Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia
1. J., 15.J.
- Elkarbizitzarako konpetentzia
2. J., 14.J., 15.J., 16.J.
- Ekimenerako eta ekiteko espiriturako konpetentzia
3.J., 6.J., 14.J., 15.J., 16.J.
- Izaten ikasteko konpetentzia
1. J., 15.J.

B.

Diziplina-arlokoak:

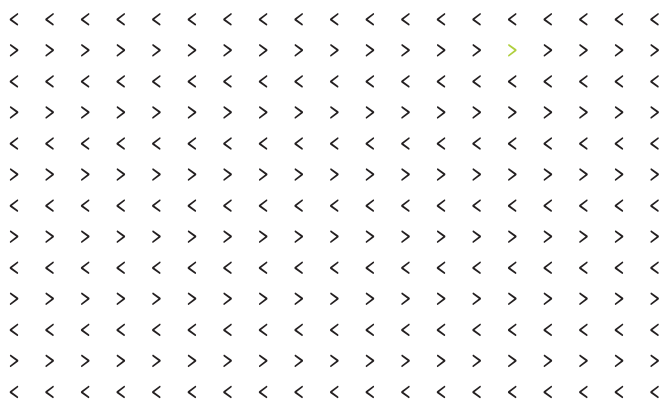
- Teknologiarako konpetentzia
4.J., 5.J., 7.J., 8.J., 9.J., 10.J., 11.J., 12.J., 13.J., 14.J., 15.J.
- Gizarteko eta herritasunerako konpetentzia
1. J., 2.J., 6.J., 14.J., 15.J., 16.J.
- Arterako konpetentzia
9.J., 10.J., 11.J., 12.J., 15.J.

Helburu didaktikoak:

- Nortasun digitalaren zaintza.
- Webgune proiektua egoki garatzeko beharren bilaketa eraginkorra egitea.
- Kanpo edukiak egoki erabiltzea, lizentziak eta egile eskubideak errespetatuz.
- Webgunearen pertsonalizazio egokia.
- Sarean portaera egokia izateko araudia sortzea.
- Beharretara egokitzen den proiektua sortzea.
- Ikaslearen jarrera aktiboa sustatzea.

Edukiak:

- Informazioa identifikatzea, lortzea, gordetzea, berreskuratzea eta konpartitzea, bai ingurune analogikoetan, bai ingurune digitaletan.
- Informazio-iturrien eta informazioaren beraren egokitasuna ebaluatzea.
- Informazioa balioestea eta adieraztea (argudioak azaltzea, arrazoiak ematea, etab.).
- Ideiak sortu, aukeratu eta adieraztea, tresna analogikoak eta digitalak erabiliz
- Egindako plangintza betetzea eta, beharrezkoa baldin bada, hura doitzea
- Plangintzaren eta egindako lanen ebaluazioa egitea eta hobekuntza-proposamenak lantzea.
- Taldean ikasteko lanetan laguntzea eta elkarlanean aritzea, bai benetako inguruneetan bai ingurune birtualetan. Erantzukizunak hartzea eta aniztasunaren balioa aintzat hartzea.
- Giza eskubideak eta gizarteko konbentzioak errespetatzea.
- Norberaren komunikazioa erregulatzea (hitzezkoa, hitzik gabekoa eta digitala)
- Norberaren alderdi kognitiboa erregulatzea. Norberaren jokabide moralak erregulatzea.
- Sormenez, komunikazioz eta lankidetzaz jardutea ezagutza sortzean.
- Jarrera kritikoa, segurua eta proaktiboa sare sozialetan baliabideak, edukiak eta ezagutza trukatzeko.
- Nortasun digitala. Arrasto digitala.
- Programazioaren printzipioak. Programazio-lengoaiak. Oinarrizko egiturak. Oinarrizko doikuntzak eta aldaketak.
- Eduki digitalak eta multimedieiak sortzea.
- Dagozkion lizentziak eta egile-eskubideak erabiltzea, edukiak berregiteko eta trukatzeko.
- Lankidetzaren sarean: lankidetzarako sare sozialak.





Jardueren sekuentzia:

A

Hasierako fasea: 1. J., 2. J.

B

Garapen-fasea: 3.J.

D

Aplikazio- eta komunikazio- fasea: 4. J., 5. J., 6. J., 7. J., 8. J., 9. J., 10. J., 11. J., 12. J., 13. J., 14. J.

E

Orokortzea eta transferentzia: 15. J., 16. J.

Denboralizioa:

1. **Saioa:** 1. eta 2. Jarduerak
2. **Saioa:** 3., 4., 5. eta 6. Jarduerak
3. **Saioa:** 7., 8. eta 9. Jarduerak
4. **Saioa:** 10. eta 11. Jarduera
5. **Saioa:** 12., 13. eta 14. Jarduerak
6. **Saioa:** 15. Jarduera
7. **Saioa:** 15. Jarduera
8. **Saioa:** 15. Jarduera
9. **Saioa:** 15. Jarduera
10. **Saioa:** 15. Jarduera
11. **Saioa:** 15. Jarduera
12. **Saioa:** 16. Jarduera
13. **Saioa:** 16. Jarduera
14. **Saioa:** 16. Jarduera

A 10x10 grid of 100 small triangles. The triangles are arranged in a regular pattern. Most triangles are black, but one triangle in the second row, seventh column is yellow, and one triangle in the ninth row, eighth column is green.

Ebaluazioa:

A

Adierazleak

Ebaluatzeko irizpideak

1. Erakargarritasuna

- Web orri baten proiektua aztertu eta deskribatzen du, edukiak zabaltu eta konpartitzeko behar jakin bati erantzuten dion bat, hain zuzen ere.
- Helbururako egokiak diren diseinu grafikoko elementuak aukeratzen ditu.

2. Erabilgarritasuna

- Beharrezkoa den web ingurunea diseinatzeko eta ezartzeko software egokia aukeratu du.

3. Fidagarritasuna

- Trukeak egiten ditu, erantzukizunez eta jabetza intelektuala errespetatuz.
- Web-orriak diseinatzean, argitalpen-protokoloei jarraitzen die, estandar egokiak erabiltzen ditu eta jabetza intelektualeko eskubideak errespetatzen ditu.

4. Internet: gaitasuna eta ulermena

- Testuak, grafikoak eta multimedia txertatzen eta antolatzen du egitura hipertestualetan.

5. Projektu sozjala

- Web orrialdeetako hizkuntza eta komunikaziorako baliabideak era inklusiboan erabiltzen ditu.

6. Garapen teknologikoa

- Ohitura egokiekin jarduten du ingurune birtualetan.
- Programazioaren printzipioak. Programazio-lengoaiak. Oinarrizko egiturak. Oinarrizko doikuntzak eta aldaketak.

B

tresnak

Ebaluazio teknikoa

- Nibbler
- Hubspot Grader
- Test my site with Google
- Woorank
- Fitxa teknikoa
- Aurkezpena

Irakasgaiaren Ebaluazioa:

Ebaluatzeko irizpideak

1. Ikasleak ikaskuntza-prozesuaren protagonista bihurtzea.
2. Ikaslearen autonomiari laguntzea.
3. Ikasleen motibazioa bultzatzea.
4. Giro egokia sortzea.
5. Estrategia parte-hartzaileak proposatzea.
6. Ikaskuntzaren funtzionaltasuna sustatzea.
7. Ikasitakoa, landutakoa, sortutako ekoizpena komunikatzea.
8. Prozesuari garrantzia ematea.
9. Espazioak modu anitzetan antolatzea.
10. Denbora-tarteak malgutzea.
11. Ikaskuntzari laguntzeko teknologia digitalak baliatzea.
12. Askotariko informazio-iturri, baliabide eta materialak erabiltzea.



JARDUEREN SEKUENTZIA: HASIERAKO FASEA

I. HASI BAINO LEHEN...

Lehenik eta behin jakin beharreko guztia zure webgunea hasi baino lehen

1. Jarduera

Zergatik landu nortasun digitala?

Denbora:

20 min

Helburua:

Nortasun digitala zer den aztertzea eta gure datuen garrantziaz jabetzea.

Prozedura:

Zergatik landu nortasun digitala? Galdera hau egiten denean, beste hainbat galdera joan behar dute atzetik.

- Identitate digitala lantzen al duzue?
- Datuen kudeaketa nola egiten dute gazteek?
- Berdina al da sare sozialak egitea edo web bat egitea?
- Gure identitate digitala, gure pertsonaren isla digitala izango da. Beraz, joango al zinateke supermerkatuak pijaman?
- Bizitza errealean zarenaren eta zure mundu digitalean zarenaren artean desberdintasun asko daude?
- Nolakoa da zure identitate digitala?
- Nolakoa nahi duzu izatea?

Ariketa:

Eztabaida irekia.

Baliabideak:

www.youtube.com/watch?v=Tmi_ithaBkQ



Zergatik landu nortasun digitala?

30 min

Sare sozialetan egiten dugun erabileraz jabetu eta jarrera zuzena bilatu.

A

- Bilatu al duzue inoiz zuen izena Googlen?
- Zer agertzen da?
- Nondik dator informazio hori guztia? Zer iturri jarri du Interneten? Denak ez dira zureak, ezta?

- Zer diogun eta elkarbanatzen dugun.
- Zer ez dugun esaten: isiltzen ditugun gauzek asko esaten dute, hau da, lagun baten urtebetetzea izanda ez zoriontzea, etab...
- Zelan esaten dugun, estiloa, lengoaia (hitz gogorrekin, emotikonoekin, laburtuta..), eta ortografia ere bai.
- Zer irudi, traola, bideo edo emotikonorekin batera elkarbanatzen duzun. Nahiz eta zure edukia ez izan, elkarbanatzerakoan zelan egiten duzun. Denak hitz egiten du zuri buruz.
- Zer pribatutasunekin publikatzen duzue? Edonorentzat? Lagunentzat? Lagunen lagunentzat? Informazio horrek asko esaten du.
- Nori edo zerri erantzuten diozun. eta zeri ez.

Eztabaida irekia.

[illegible]

Jada, betiko tresna moduan hartzen ditugun whatsapp, facebook eta instagram sare sozialak, ez dira hain aspaldidanik egon gure bizitzan. Bilatu noiz sortu zen whatsapp, eta pentsatu zer egingo edo nola antolatuko zenuketan asteburu bat whatsappik gabe.

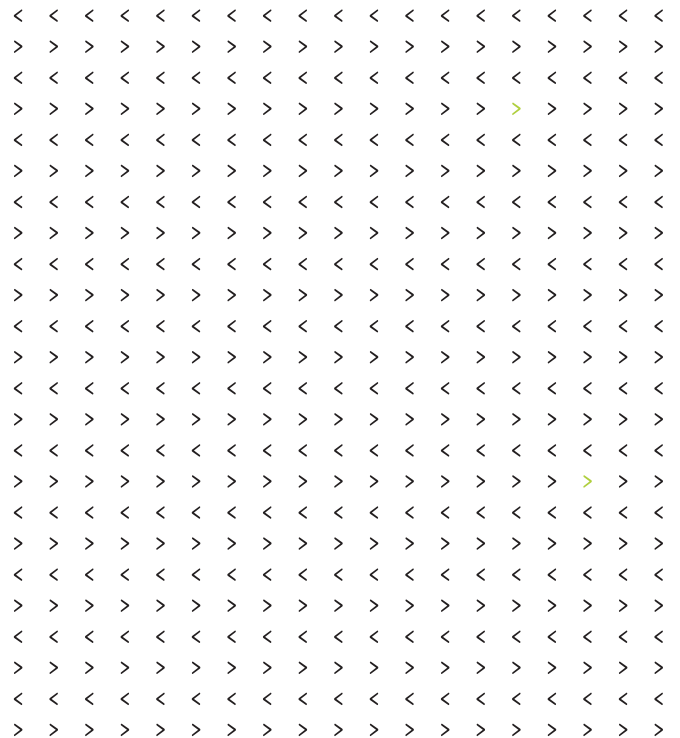
- Zer diote argazki hauek pertsona hauei buruz? Egin ariketa berdina zure profilekin.
- Zenbat mikrotaldetan zaude?
- Zenbat taldetan zaude sare sozial bakoitzean? Whatsappean? Zure lagunekin zenbat talde elkarbanatzen dituzu?
- Zauden talde guztietako jendea eza gutzen duzu?

Egin ariketa berdina zure profilarekin.



D**Zure kontuen datuak errepasatu:**

- Deskripzioa
- Profileko irudia
- Kontaktuak
- Zein taldetan parte hartzen duzun.
- Publikatzen dituzun gauzen frekuentzia
- Gordeta dituzun edukiak edo gogoz egindakoak.
- Mantentzen den pribatutasun-maila.
- Geolokalizazioa aktibatua dagoen edo ez.
- Zein aplikaziotatik eta gailutatik sartzen den.
- Nondik elkarbanatzen den

**Erakusten salhestu**

- Zure bizitza pribatua
- Zure ingurukoen bizitza pribatua
- Argazki pribatuak

Zalindu

- Zure nortasun digitala
- Google-ko alertak jarri

Ureztatu

- Gogotsu mantendu
- Eguneratu sare sozial eta perfil guztiak



7 keinu zure nortasun digitala zalintzeko

Lurzorua prestatu

- Argi eduki beharrekoak:
- Zure helburuak
- Zure publikoa

Haziak aukeratu

- Adibidez:
- Blog
- Twitter
- Instagram

Komunikatzeko momenturik onena aukeratu

- Egunerokotasunean
- Ebentuetan
- Oporrak

Pollnizatu

- Komunikatu zure
- ideiak
- gauza interesgarriak
- egitekoak

Ariketa:

Mindmap bat egin zuen nahi eta behar digitalekin.



E

Ba al dakizu zer diren sare sozial bertikal eta horizontalak?

Sare sozial horizontalak, generalistak deiturikoak ere, gai definitu bat ez dutenak dira. Publiko generiko bati doaz zuzenduak eta kontaktueri bakarrik zuzentzen da. Asmo konkretu gabe, besteekin komunikatzea da helburua.

Sare sozialak espezializatzen joan dira eta horrela sortu ziren sare sozial bertikalak, non gai baten inguruan oinarritzen diren erabiltzaileak. Gauza konkretuagoen elkarbanaketarako sortuak izan ziren.

Ariketa:

Desberdintasunak bilatu sare sozial horizontal eta bertikal baten inguruan.

Baliabideak:

https://kaixomundua.eus/wp-content/uploads/2019/11/zergatik-eta-nola_19.pdf



Gehiago jakiteko:

https://labur.eus/amazing_mind

https://labur.eus/mep_pasas_la_sal



JARDUEREN SEKUENTZIA:

GARAPEN-FASEA

II. WEBGUNEAK ZERGATIK?

3. Jarduera

Zergatik landu nortasun digitala?

Denbora:

20 min

Helburua:

Webgunea eta sare sozialen arteko desberdintasunak aurkitzea.

Prozedura:

Web batek aukera askoz ere ugariagoak ematen dizkizu eta kudeaketaren %100. Dena den, goazen gainetik konparatzera:

1. Eskura egon

Webgunea

Lehenik eta behin, jendeak esfortzu estra bat egingo du zure orrialdera sartu dadin, hau da, zure url-a idatzi beharko du, eta, behin eta berriz sartu dadin, asko gustatuko zaion eduki bat izan behar duzu: zure edukia bilatu beharko duela, zeren ez zaio orrialdean Facebook-en bezala agertuko.

RRSS

Horrelako orrietan klik batera dugu edukia. Abantaila bezala ikus daiteke baina ez da guztiz egia. Gu bezalako beste hainbat daude, eta horrelako lekuek algoritmo batzuk izaten dituzte, edukia nori erakutsiko dion kudeatzen dituztenak. Baina eskuragarriago egoten da informazioa.

2.

Argitaratzeko ahalmena

Webgunea

Nahiz eta tresna errazak izan, formazio minimo bat beharko da erabilera on baterako.

RRSS

Erabiltzeko oso errazak dira. Profil profesionalak, pertsonalen itxura oso antzekoa dute.

3.

Harpidetzak eta denbora-lerroa

Webgunea

Harpidetza eskaini ahalko zenieke notizia berriei eta eguneraketa guztiez jabetu daitezen. Beste aukera bat newsletter bat bidaltzea da.

RRSS

Erraz aktualiza dezakezu zure informazioa, eta normalean bertan orduak sartzen dituztenek kontsumituko dute. Hauek, iruzkinak jar ditzakete, informazioa elkarbanatu edo gustatzen zaiela esan. Desabantaila handiena da posizionamendu organikoa gero eta zailagoa dela. Batzuetan post batzuk ordaindu behar izaten dira zure jendearengana hel daitezen.



4. Etekinak

Webgunea

Iragarkiak izan ditzakezu zure orrian AdSense moduko plataformen bitartez. Horrez gain, eCommerce bat jarri ahalko zenuke, denda horren bidez ere produktuak saltzeko.

RRSS

Askotan, ez dago salmentarako espaziorik. Facebook-en bai, baina haien kondiziopean.

5. Estatistikak

Webgunea

Orrialdeetako datuak zuretzat dira, eta zuk bakarrik ikus ditzakezu. Zure orrialdearen egoera, bisitak, saioak edo hilabeteko emaitzak zureak izango dira. Datu hauek guztiak kudeatzeko Google Analytics da tresna erabiliena, baina Wordpresentzat gauza sinpleagoak daude, Jetpack modukoak.

RRSS

Mundu guztiak ikus dezake zenbat jarraitzaile daukazu edo ez daukazu. Zure aktibitate bera egiten dutenen artean, konparaketa arinak egin daitezke, eta ez zara guztietan garaile aterako. Horrez gain, erantzuten zenbat tardatzen duzun, datu hori ere ematen da orain, negozioaren kalifikazioa... Beraz, gero eta zailagoa egingo da.

6. Iruskinak

Webgunea

Mundu guztiak idatz dezake zure orrialdean, baina mezuak berrikus ditzakezu, zein agertuko den eta zein ez erabakitzeko. Badaude pluginak iruskinak kudeatzeko.

RRSS

Jendeak esaten duenaren menpe egongo zara, baina badu sistema bat iruskin desegokiak kudeatzeko. Automatizazio honek denboraren kudeaketa hobetzen du.

7. Interakzioa

Webgunea

Zaila da interakzio bat izatea web-etik, nahiz eta iruskinak egin ahal dituzten. Normalean iruskin hauei ez die erantzuten ekipoko inork. Gaur egun, zuzeneko txat bat inplementa dezakezu, non bot-ak (robotak) eta langileek erantzuten duten.

RRSS

Jendeak zure edukia iruzkindu eta elkarbanatu dezake oso er a erraz. Horrek ez du esan nahi hori egitean zure edukia ir akurri dutenik. Txat bat izateak laguntzen du, eta chatbot horietako bat instalatzeko auker a ere badu.

Ondorioak

Desberdintasun nagusiak webgune bat eta sareen artean hauek dira:

1. Webgunearen, jabetza eta kontrol osoa duzu vs sare sozialean, bakoitzaren politikaren menpe zaude.
2. Diseinuaren kontrola vs diseinu estandarra
3. Webgunearen edukia bilatzen zaituztenek gehi harpidetza dutenek jasoko dute vs zure jarraitzaileen portz entaia batek jasoko du.
4. Ikasketa-prozesua handiagoa da webguneetan sare sozialetako plataformetan baino.
5. Monetizatzeko auker ak: webean, iragarkiak eta ecommerce, eta, sareetan, onlineko denda, asko jota.

Ariketa:

Ondorioak aztertu.

Baliabideak:

https://kaixomundua.eus/wp-content/uploads/2019/11/zergatik-eta-nola_19.pdf



Gehiago jakiteko:

<https://labur.eus/nortasundigitala1>

<https://labur.eus/nortasundigitala2>

<https://labur.eus/nortasundigitala3>

<https://labur.eus/nortasundigitala4>

<https://labur.eus/hezkuntzan>

<https://labur.eus/hezkuntzan2>

<https://labur.eus/hezkuntzan3>

<https://labur.eus/mugikorrakgelan4>

JARDUEREN SEKUENTZIA:

APLIKAZIO- ETA KOMUNIKAZIO-FASEA

III. WEBGUNEA NOLA?

Webgune baten sorkuntza hasieratik amaierara.

4. Jarduera

Zer dira domeinua eta hosting-a?

Denbora:

10 min

Helburua:

Kontzeptu berriak bereganatu: domeinua, hosting-a eta zerbitzaria.

Prozedura:

Horretarako erabilgarri dugun materiala jarraituz domeinua eta hosting-a zer diren ikasiko dugu. Jarduera honetan, bideoa ikusiko dugu eta kontzeptu berriak bereganatuko ditugu.

Ariketa:

Bideoaren bisualizazioa.

Baliabideak:

https://www.youtube.com/watch?v=r_q2pEpssmg



5. Jarduera

Nola lortu domeinua eta hosting-a?

Denbora:

10 min

Helburua:

Webgunea garatzeko lehenengo irizpideak.

Prozedura:

Aurreko jarduera jarraituz, eskuragarri dugun bideoarekin domeinua eta hosting-a lortuko ditugu. Biak lortu ahal izateko kaixomundua.eus proiektuan izena eman behar dugu. Horretarako webgunera sartuko gara eta bertan izen-ematea irekita dagoen bitartean topatuko dugun izen-emate formularioa bete egingo dugu.

Gogoratu domeinua aktibatzeko kodea ikasleek jasoko dutela euren korrean. Horregatik oso garrantzitsua da euren datuak eta pasahitzak ondo gorde ditzatela.

Proiektuan izena emateak ez du esan nahi lehiaketan parte-hartuko dugunik. Lehenengo proiektuan izena eman behar dugu, eta ondoren webgunea prest dagoenean, lehiaketan parte hartzeko epea zabalik dagoen bitartean lana entregatu egingo dugu. Entrega nola egin aurrerago. hurrengo esteka honetan azalduko dugu:

<https://kaixomundua.eus/oinarriak/>

Ariketa:

Lehiaketan izen-ematea egin eta bideoa jarraituz gure domeinu eta hosting-a eskuratuko ditugu.

Baliabideak:

<https://www.youtube.com/watch?v=dUL5vHLyGgM>

6. Jarduera

Zer da Egile Eskubidea?

Denbora:

20 min

Helburua:

Egile eskubideak dituzten edukien erabilera egokia bermatzea.

Prozedura:

Kasu honetan lizentziei buruz hitz egingo dugu. Kontu pixkat izan behar dugu erabiltzen ditugun edukiekin. Horretarako, bideoa jarraitu eta hurrengo pausuak ikusiko ditugu:

1. Zer da egile eskubidea?
2. Noiz eta non egokitu daitezke?
3. Ba al dago egile eskubide mundialik?
4. Nik ez nekien...
5. Arau-hausteran erantzule nor da?
6. Zer ez duzu egin behar
7. Dauden lizentzien terminoak ikasi
8. Nola egingo dut nire orrialdea argazki eta grafiko txukunekin atera dadin?
9. Norekin eduki dezaket konfidantza?
10. Azken aholkua

Ariketa:

Bideoaren bisualizazioa.

Baliabideak:

<https://www.youtube.com/watch?v=OFqcyiw6qeQ>

7. Jarduera

Wordpress instalatu

Denbora:

10 min

Helburua:

Egile eskubideak dituzten edukien erabilera egokia barneratzea.

Prozedura:

Orain, wordpress instalatuko dugu. Hortanako, gure dinahosting-eko kontura sartu beharko garapanel. dinahostin.com/login helbidetik.

Behin hemen gaudela, pantaila hontan, autoinstalables-i egingo diogu klik. Lehia itxiko dugu eta menu hontan wordpress aukeratuko dugu eta konfigurari egingo diogu klik. Beste lehia bat zabalduko zaigu eta hemen hutsuneak beteko ditugu. Hau da; gure proiektuaren izena sartuko dugu, erabiltzailearen izena, harremanetarako helbidea eta pasahitza aukeratuko dugu.

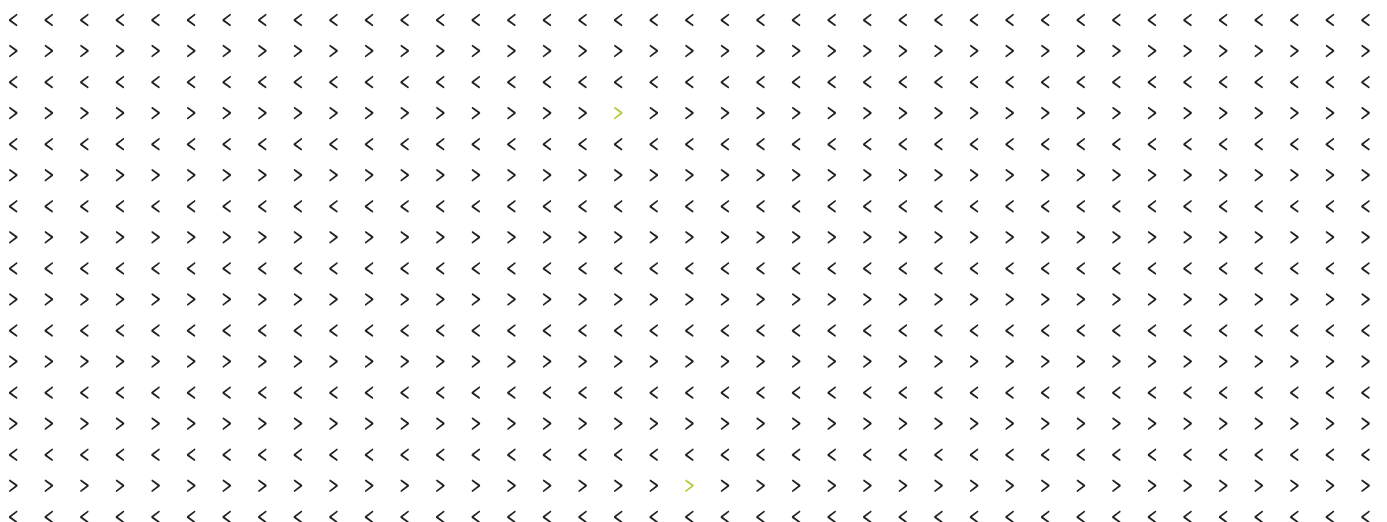
Behin hori eginda, aceptar-i emango diogu eta pixkatxo bat itzarongo dugu. Gero, gure domeinua idatziko dugu goikaldean eta wordprees instalatu dela baieztatuko dugu.

Ariketa:

Wordpressaren instalazioa.

Baliabideak:

<https://www.youtube.com/watch?v=u8U3b4rXeUE>





8. Jarduera

Wordpress prestatu

Denbora:

20 min

Helburua:

Wordpress edukiak kudeatzeko sisteman sartu.
Webguneak eta web-orriak sortzeko tresna ezagutu.

Prozedura:

Wordpressarekin hasteko, lehenik eta behin, login egiteko menura joango gara. Horretarako, gure webgune helbideari /wp-admin gehituko diegu.

Hori egin eta gero, aurreko bideoan ezarri dugun erabiltzailea eta pasahitza jarri beharko ditugu.

Behin jarri ditugunean, wordpress-eko konfigurazio pantaila agertuko zaigu. Ezker aldean, menu garrantzitsuena izango dugu: hau da, orrialdeak, bidalketak, menuak etab. hemendik aldatuko ditugu.

Ariketa:

Wordpressarekin lehenengo saioak.

Baliabideak:

<https://www.youtube.com/watch?v=oEPv3yTS574>

A 20x20 grid of arrows representing a vector field. The arrows are black, except for two yellow arrows at (row, column) = (4, 14) and (16, 18). The arrows generally point from left to right, with some vertical components, especially in the center of the grid.

9. Jarduera

Txantiloia aukeratu eta prototipoak

Denbora:

30 min

Helburua:

Webgunea sortzeko hainbat txantilo ditugu eskuragarri.
Guretzako aproposena zein den identifikatu.

Prozedura:

Aurkezpena jartzen duen blokerak joango gara, eta han "itxura" aukera hautatuko duqu.

Wordpress instalatzean, txantiloï batzuk ekartzen ditu defektuz. Hauek erabili ditzakegu edo gustatzen zaigun besteren bat.

Guk hartutakoa, bertan datorrena da, baina esan bezala nahi beste igo edo aukeratu daitezke. Nabarmenduetakoetatik aukeratuko ditugu, eta listo! Txantiloia gurea da.

Hemen sakatzen badugu, gure webgunea horrela ikusiko da.

Beste txantiloiren bat behar izatekotan, zuek erositakoa, Instalatu sakatu, eta gero EZ AHAZTU!!!!: Aktibatu botoiari klik egin behar zaio.

Listo! Badugu aukeratua gure txantiloia!
Orain gure webgunea nolako izango den pentsatzen
hasiko gara.

Ariketa:

Txantiloï batekin hasiko gara, beraz, daudenen artean bat aukeratu beharko dugu. Horretarako gure webgunearen beharrak eta diseinua ikertu eta prototipatu beharko dugu.

Baliabideak:

<https://www.youtube.com/watch?v=2NibVRylsOg>
https://www.youtube.com/watch?v=xwi_00RQB58

10. Jarduera

Wordpress pertsonalizatu

Denbora:

30 min

Helburua:

Wordpress nola erabili ikasi eta gure beharretara moldatu: diseinua eta erabilgarritasuna.

Prozedura:

Hasteko, galdera bat egin behar diogu geure buruari: Zer nahi dugu? Gure Internet Blog-antzeko bat edo web-itxurako zerbait izatea?

Settings-en, ezarpenetan, irakurketa blokerak sartuko gara. Hor, gure hasierako orrialdea zein den aukeratuko dugu. Hau da, zein izango da zure hasierako orrialdea? Blog-itxura izango du edo orrialde arrunt bat izango da?

Guk orrialde estatiko bat nahi dugu. Orduan, txantiloiak beti prestatua dakarren adibide-orria aukeratuko dugu. Berri bat sortzen badugu, berriro ezarpenetara etorri eta aukeratuko dugu. Hori bai, egindako aldaketak gorde beharko ditugu beti! Hori egin eta gero, orrialde estatikoa ezarrita geratzen da.

Goazen gehiago pertsonalizatzera! Egin klik pertsonalizatu botoiari. Ikusten duzue izenburua aldatu ahaliko dugu, eta beste hainbat gauza: adibidez, azpititua. GOGORATU! Beti sakatu behar dugu Argitaratu botoia dena gordetzeko. Orain bai, argitaratua geratuko da.

Atzera joango gara eta, zergatik ez? koloreak aldatu. Argia, iluna.. Horrez gain, estiloa aldatu dezakezu...

Goiburuko multimedien, argazkia aldatu daiteke, eta Youtubeko url bat sartu. Ordenagailutik igo daitezke, noski (mediatekan batzuk badaude, eta, bestela, lgo botoia sakatu, irudi berria gehituri egin klik, fitxategia eta gure irudia aukeratu) edo txantiloioak erabili.

Ikusi duzue aldatu egin dela, ezta? Ikusten duzuen moduan geratuko litzateke. Gauza gehiago dauzkagu trasteatzeko. Begiratu!!

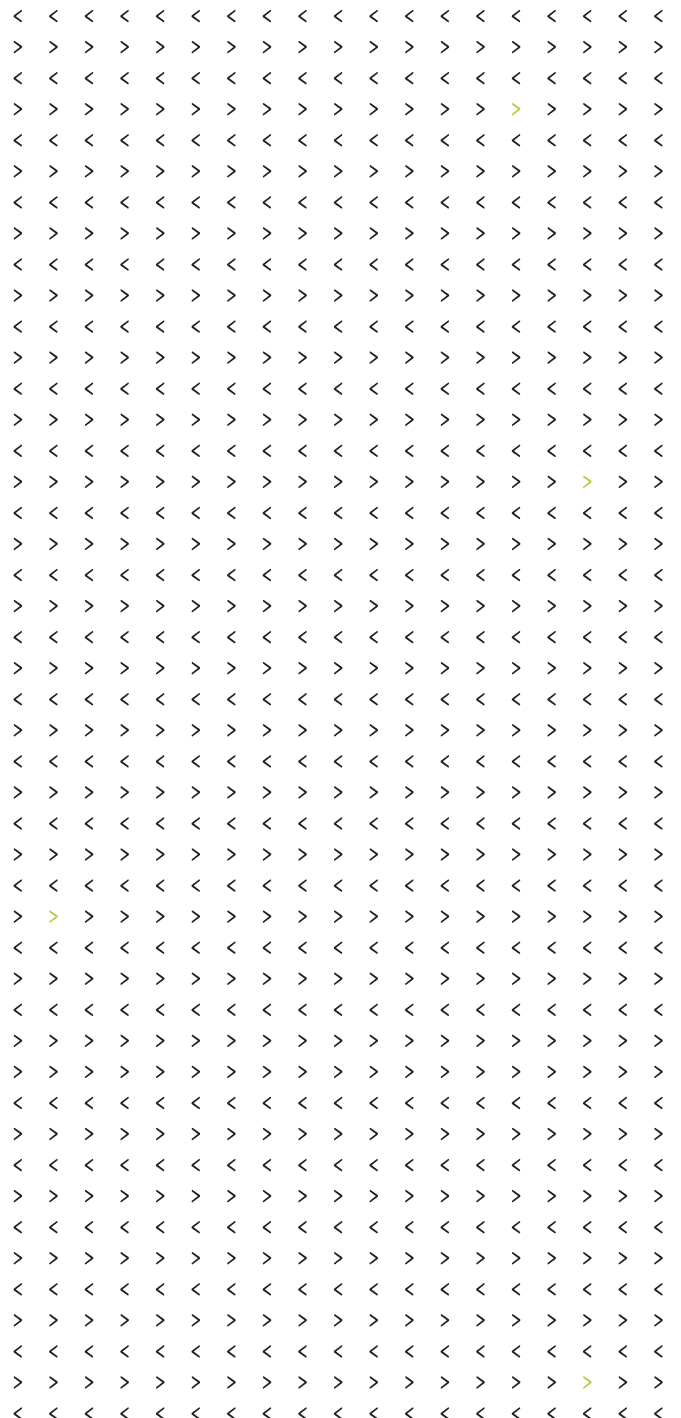
Argitaratu eta itxi egingo dugu hasierara bueltatzeko.

Ariketa:

Prototipaziotik webgunea pertsonalizatu. Paperatik koderak pasa beharko dugu guztia pausuz pausu.

Baliabideak:

<https://www.youtube.com/watch?v=Y3OSX8irNBg>



11. Jarduera

Orrialdeak eta postak

Denbora:

30 min

Helburua:

Gure webgunean orrialdeak eta postak nola gehitu eta hauen arteko desberdintasunak ikasi.

Prozedura:

A

Orrialdeak

Orrialdeak kudeatzera joango gara orain. Batzuk sortuta daude, eta erabil ditzakegu behar berdinak baditugu. Agian, ez digu ezertarako ere ez balioko. Baloratu beharreko gauzak dira!

Orrialdeetara joango gara zer orri dauzkagun ikusteko, hemen borratu ahal ditugu edo gehiago sortu. Editatzeko hemen sakatuko dugu.

Pertsonalizatzen hasiko gara.

Ez bagaude ziur publikatu nahi dugun ala ez, Aurreikusi aldaketak sakatzen badugu, gai izango gara ikusteko, baina ez dugu publikatua utziko.

Ikusten joaten garen heinean, diseinua gehiago gustatuko zaigu edo ez. Aurretik pentsatua bageneukan hobe!

Galeria bat ere sor dezakegu baita ere. Maius sakatu eta aukeratzeko ditugu, galeria berria sortu eta izen-oina jarri ahal diegu denei. Ondoren, Txertatu galeria sakatuko dugu, eta aldaketak aurreikusi! ONDO DAGO GUZTIA!

Hori bai, gauza gehiago aldatu daitezke, zentratu, beltzez jarri, goiburuak... Eman begirada bat!

Bigarren goiburu bat ere jar diezaiokegu.

Behin balekoa emanda, eguneratu egingo dugu argitaratzeko.

Orrialde berria egin nahi badugu, Berria gehituri egingo diogu klik.

B

Postak

Bidalketak atalera joango gara, bertan baitaude lehen Post-ak. Eta zein izango da lehena? KAIXO MUNDUA! NOSKI!!! Zergatik izango da? Bila ezazue eta klasean komentatu.

Ikusi sakatzen badut, lehen post honen itxura ikusiko nuke.

Orrialde bakoitza pertsonalizatu daiteke, arkatza dagoen lekuan klik eginda. Blog-a, gauza batzuekin dator iada, baina hauek ere pertsonalizatu ahalko ditugu. Nahi izatekotan, hor sakatuko dugu eta blog-eko orrialdea bakarrik editatuko da.

Ukitzen ibil zaitezte, dena alda dezakezue. Bigarren oina, lehenengo oina...X-ari sakatuko diogu eta aldaketak ez dira gordeko.

Post berri bat egin nahi dugu, ezta?

Bidalketetara joango gara, post-ak bidalketak baitira.

Berria gehitu sakatu, gure bigarren post-a sortzeko, eta hemen nahi duguna azalduko dugu. Orrialde normal baten bezala geratuko zaigu, eta aurreikus dezakegu nola geratuko den. Baina post-ak bata bestearen atzetik joango dira. Argitaratu sakatu ahaztu gabe!

Ariketa:

Orrialdea eta bidalketak ondo kudeatzeko pausuak.

Baliabideak:

<https://www.youtube.com/watch?v=RB1J-dNWsHo>

12. Jarduera Menuak

Denbora:

20 min

Helburua:

Webgune bateko menua sortu eta diseinua egokia lantzea.

Prozedura:

Orriak ordenatzen hasiko gara, eta, horretarako, menu bat sortu behar dugu! Goazen!

Menuak editatzeko, aurkezpeneko blokean egingo dugu klik, eta menua aukeratuko dugu. Hemen sortu ditugun orrialde guztiak ikusiko ditugu ezker aldean. Baina, zer dago orrialde honetako menuan? Eskuman ikus dezakegun moduan, Hasiera, Honi buruz, Bloga eta Kontaktua, horiek daude menuan...!!!

Lehen, beste orrialde bat sortu dugu, baina ez dago menuan. Klik eginda, menura arrastatuko dugu. Behin menuan gaudela, ordena aldatu dezakegu. Eta, gainera, fitxa baten barruan sar dezakegu, atal bat izango balitz bezala. Atal berri batean sartuko dugu proba egiteko.

Oso garrantzitsua da gordetzea. Gero, webgunea eguneratzen badugu, ikusiko dugu menua aldatu egin dela.

Beraz argi eduki behar dugu diseinua!!! Horretarako, Prototipatu beharko dugu. Orrialdeen ordena eta nondik norakoa pentsatua izan behar dugu hasi baino lehenago.

Ariketa:

Menuak nola egin ikasi.

Baliabideak:

<https://www.youtube.com/watch?v=ULAZKWtMbm4>

13. Jarduera Pluginak

Denbora:

20 min

Helburua:

Wordpress-ak dakartzan pluginen etekina ateratzea eta hauen garrantziaz eta erabileraz jabetzea.

Prozedura:

Esan dugun bezala, plugin-ak oso garrantzitsuak dira. Aukera paregabeak ematen dizkigute..!

Adibidez, hemen azalduko dugun pluginak, hain famatua egin den SEOa lantzeko balioko du. Orduan, pluginetara joango gara, eta berria gehitu. Egin klik Gehiago gehitu botoiari eta ikusiko duzue plugin asko datozela, gehien erabiliak, gomendioak, zer gomendatzen diguten... Denetarik izango dugu.

Guk erabiliko duguna hasteko Yoast SEO izango da. Horrek, posizionamendua gure webgunean egiten du, hau da, posizionatzen laguntzen digu.

Orduan, "Instalatu orain" sakatuko dugu, eta gogoratu oso garrantzitsua dela behin instalatzen dugunean aktibatzea behar dela. Bestela, ez zaigu aktibatuko.

Orain, orrialdeetara joaten bagara, ikusiko dugu orrialde bakoitzean -adibidez hasierako orrialdean- fitxa berri bat sartu zaigula behealdean, SEO izena duena. Horrek erakusten digu nola ikusiko den zure webgunea bilatzaileetan: titulua, azpititulua... Gainera klik eginda, gainean, nahi duguna jar dezakegu. Behean agertzen den marrak zenbat eta kolore gehiago eduki, orduan eta hobeto posizionatuta egongo da gure orrialdea.

Gainera, puntu berde bat ateratzen bazaigu SEO-aren ondoan, esan nahi du ondo egiten gabiltzala seo lana. Gorrian badago, gure hitzak aldatu eta hobetu beharko ditugu. Azkenik, argitaratu estekari egingo diogu klik.

Ariketa:

Batzuk plugin-en beharra izango dute, beraz, hemen jarraitu beharreko pausuak.

Baliabideak:

<https://www.youtube.com/watch?v=VGcNvS3GBHI>

14. Jarduera

Erabiltzaileak

Denbora:

20 min

Helburua:

Taldean lan egin ahal izateko ezinbesteko kontzeptua.

Prozedura:

Azkenik, erabiltzaileak zer diren ikusiko dugu. Adibidez, zuen lan taldeetan denok nahi baduzue eduki sarrera-baimena, erabiltzaile bakoitzarentzat profil bat sor dezakegu hemen.

Bat sortuta egongo da, baina berriak gehitu ditzakegu. Hemen, erabiltzaile-izena jarriko dugu, adibidez, Lorea. Helbide elektronikoa lorea@kaixomundua.eus izango da eta azkenik bere izena ere idatziko dugu, Lorea Argarate. Webgunea ez dugu jarriko, ez du zertan eduki.

Orduan, mezu bat helduko zaio bere pasahitzarekin. Hemen zer izan nahi dugun jarri beharko dugu, hau da, zer rol izan nahi dugun. Taldeko guztiek baldin baudakazue administratzaile-kontua, hobeto, hau da, funtzio gehiago izango dituzue administratzaile moduan: bestela, editore moduan ere jar dezakezue.

Begiratu ondo, eta pentsatu bakoitzak zer rol izango duen.

Eta hemen, adibidez, SEOko pluggina jarri dugunez, kanpoko norbaiti eman ahalko genioke sarbidea, SEO rola ezarri, eta ez zen ezer ere ez gertatuko, hau da, segurtasun horrekin lan egin dezakezu.

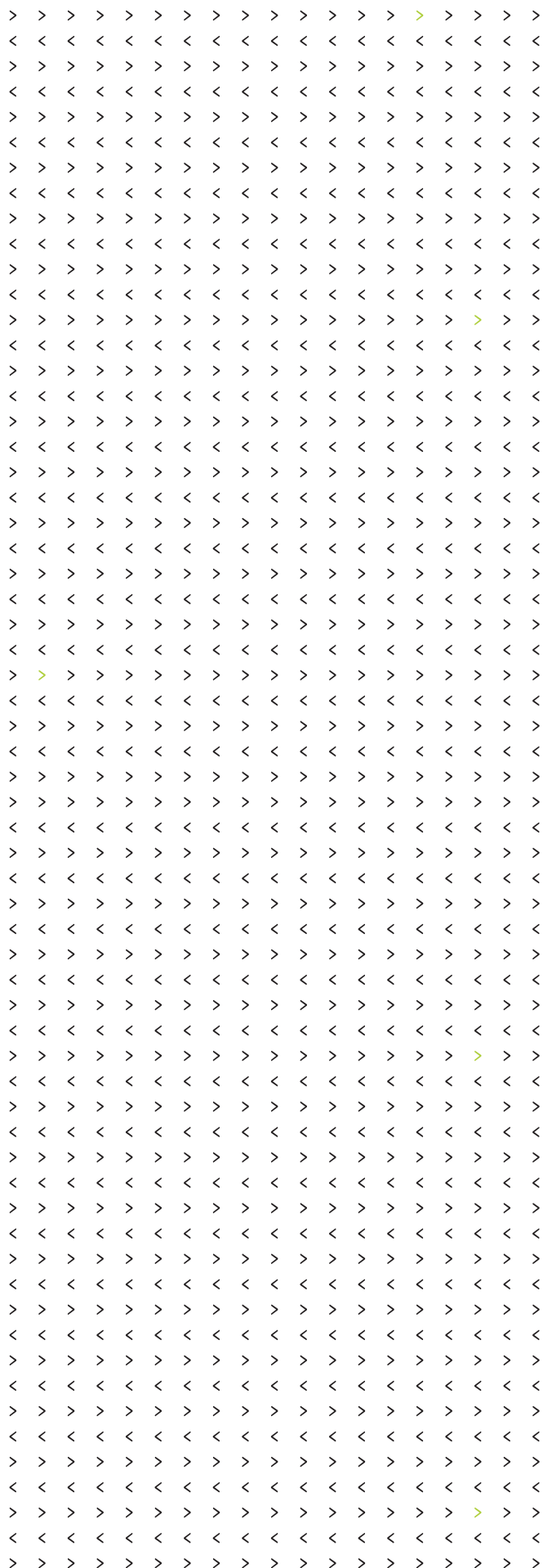
Administratzaile izango dela esango diogu eta aurrera. Gehitu, eta horrekin bukatua egongo litzateke.

Ariketa:

Erabiltzaile bat baino gehiago kudeatzeko jakin beharreko guztia aurkituko duzu atal honetan.

Baliabideak:

<https://www.youtube.com/watch?v=uWJLmDOZCzE>



JARDUEREN SEKUENTZIA: OROKORTZEA ETA TRANSFERENTZIA

15. Jarduera Webgunea eraikitzen

Denbora:

60 min

Helburua:

Aurreko jardueretan erakutsitako planteamenduak martxan jarri eta praktikotasunera eraman.

Prozedura:

Taldeetan banaturik, bakoitzak aurreko irizpideak kontutan hartuta beraien webgunea eraikiko dute hurrengo puntuak kontutan hartuta:

- 1. Erakargarritasuna
- 2. Erabilgarritasuna
- 3. Fidagarritasuna
- 4. Internet: gaitasuna eta ulermena
- 5. Proiektu soziala
- 6. Garapen teknologikoa

16. Jarduera Webgunea eta Hausnarketa

Denbora:

60 min

Helburua:

Gure lana aurkeztu eta publikoaren aurrean (bezeroa) defendatu. Barne hausnarketa egin eta ikasi dugunaz jabetzea, nahi eta lortu dugunaren arteko desberdintasunak aurkitu, eta batez ere, nola hobetu dezakegun ikusi.

Prozedura:

Talde bakoitzak bere webgunea klasean presentatu beharko du, honetarako puntua hauek jorratu beharko dituzte:

- Hasierako helburua
- Erabilitako baliabideak
- Diseinua
- Zailtasunak
- Betetako helburuak
- Ikasitakoa

Ikasleen jarrera aktiboa sustatzeko aurkezpen bakoitzaren amaieran eztabaida sortuko da irakaskuntza partekatu baten alde.

Ariketa:

Aurkezpenak.

EBALUAZIOA A - EBALUATZEKO IRIZPIDE ADIERAZLEAK

Kategoria bakoitzeko irabazleak honako irizpide hauen arabera erabakiko dira, baina ikasgaian ebaluatzeako irizpide moduan erabil daitezke.

1. Erakargarritasuna

Proiektuaren edukia erakargarria da haren xede-audientziarentzat. Erabilitako baliabideen aniztasuna balioetsiko da: testua, audioa, bideoa, eta abar Eduki eguneratua. Interakziorako aukera. Webgune dinamikoa. Testuaren irakurgarritasun-maila egokia. Zuzen eta estilo arinean idatzitako testuak. Diseinu grafikoa.

2. Erabilgarritasuna

Domeinu-izena erraz eta aise gogoratzekoa Webgune ordenatua eta ondo egituratua. Garrantziaren arabera ordenatutako informazioa. Erabilitako hizkuntzaren zuzentasun ortografiko eta sintaktikoa. Edukian barrena erraz nabigatzeko modukoa izatea. Nabigatzeko jarraibide argiak. Erabiltzaileak erraz aurkitzeko moduan antolatutako informazioa. Orri osatuak; informazio faltarik ez. Irudi ondo konprimatuak eta azkar deskargatzeko modukoak. Estekek ondo funtzionatzen dute. Gidoia, testua eta irudiak ondo egokitzen zaizkie webgunearen bisitariari. Webgunearen xede-audientziak bere ama-hizkuntzan aurki dezake edukia. Webgunea ondo dabil nabigatzaile guztiekin. Gailu-mota guztietara egokitzen da webgunea. Edukiaren ikuspegi bateratua eskaintzen du webguneak.

3. Fidagarritasuna

Eduki fidagarria. Erraz identifikatzen da nork ekoitzi duen. Dagokion herrialdeko legedia betetzen du edukiak. Webgunearen administratzaileak egiaztatu du edukiak ez dituela urratzen beste pertsona edo erakunde batzuen jabetza intelektualeko eskubideak. Webgunera sartzen diren bisitariak era seguruan erabil dezakete edukia. Webguneak ez du adingabeentzat iraingarri izan daitekeen

edo haien garapenari larriki eragin diezaiokeen edukirik. Webguneak datu pertsonalak biltzen baditu, justifikatu egiten da: horretarako arrazoia ematen da, eta datuen pribatutasunari eusteko politikaren berri ematen da. Edukiak datu pertsonalen konfidentzialtasunari buruzko informazio gardena ematen du, eta datuon pribatutasunari eusteko politikaren berri ematen du webguneak. Harremanetan jartzeko datuak ematen ditu webguneak. Irudietarako testu alternatiboak erabiltzen dira (etiketak eta hitz gakoak).

4. Internet: gaitasuna eta ulermena

Proiektuak erakusten du ikasleek badakitela nola funtzionatzen duen webgune batek. Webguneak ikus-entzunezko materiala du (irudiak, bideoak, audioa). Ikus-entzunezko materiala eta edukia modu koherentean daude erabiltzaileak, eta ikus-entzunezkoak behar bezala konprimatuta daude (azkar deskargatzen dira). Estekek ondo funtzionatzen dute. Webgunea ondo dabil nabigatzaile guztiekin Webgunearen tamaina egokia da. Ondo funtzionatzen dute webgunean barrena bertikalean eta horizontalean mugitzeko aukerak. Webgunearen goiko logotipoak hasiera-orrira darama erabiltzailea. Webgunean tarte bat dago publizitatea sartzeko erreserbatua —nahiz eta ez benetan funtzionatu—, proiektuak behar izanez gero erabiltzeko.

5. Proiektu soziala

Herriko edo auzoko proiektu bat ikustarazten eta sareratzen laguntzen du. Webgunearen iraunkortasuna bermatzen du. Eskola kanpoko agente batekin elkarlanaren emaitza da.

6. Garapen teknologikoa

Proiektuaren garapenaren erabilitako teknologiak eta erakutsitako gaitasun teknikoak.



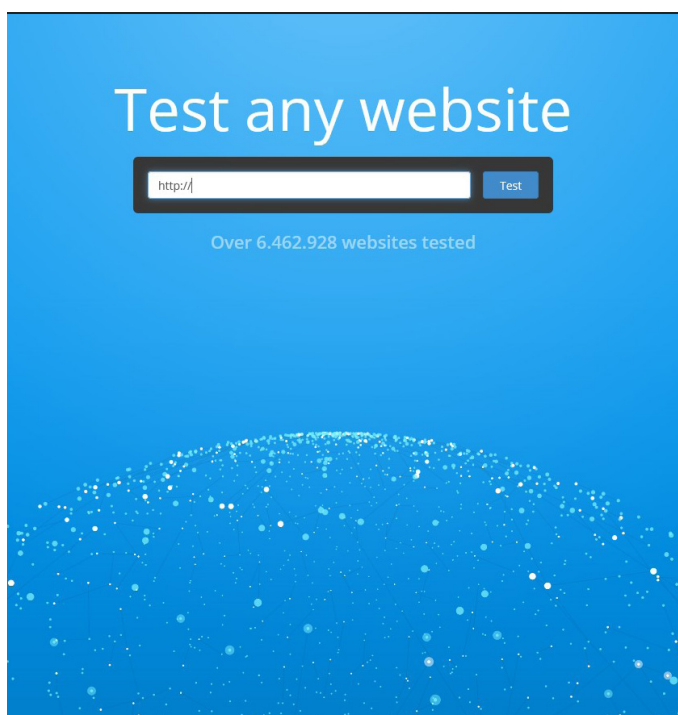
Lehiaketaren oinarrietan agertzen diren puntuez gain,
online ditugun tresna hauek erabiltzea gomendatzen da,
adierazle objektibo komun batzuk izateko.

I Nibbler

Sartu zure web orrialdearen esteka eta TEST botoa sakatu. Horrek kalifikazio global bat emango dizu, eta, horrez gain, puntuaz puntu ebaluatuko dizkizun ia beste 20 aldagai. Otik 10era doaz puntuazioak, eta honako hau ebaluatzen dute:

- Eskuragarritasuna
- Erabiltzailearen esperientzia
- Marketina
- Teknologia

Errepasatu non aurkezten zaizkizun hutsuneak eta hobetuzure web-a!



II Hubspot Grader

Tresna honekin, zure orrialdearen etekina, mugikorraren optimizazioa, SEO eta segurtasuna neurtu ahalko dituzu. Kalifikazio orokor bat izango duzu, eta, gero, aldagai hauen kalifikazio indibidual bat.

2.1. Etekina

Orrialdearen pisua, eskakizunak, abiadura,
nabigatzailearen katxea, orrialdeak birbideratzea,
konpresioa, render-aren blokeoa...

2.2. Mugikorraren optimizazioa

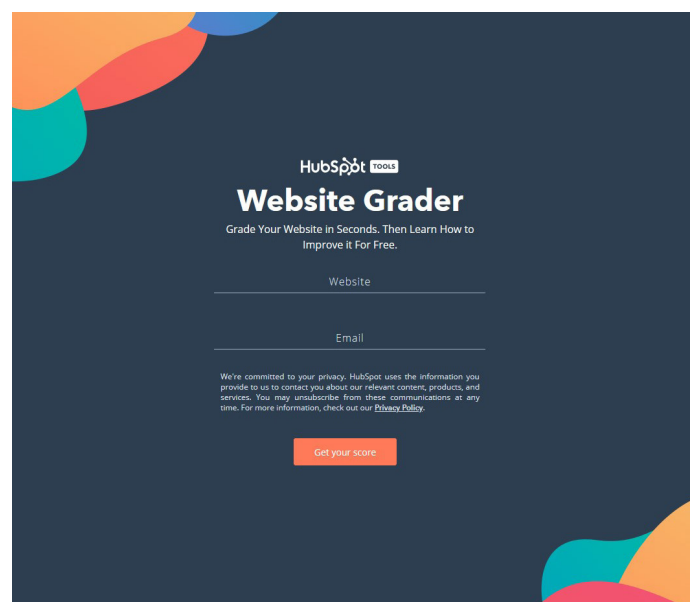
Mugikorrentzako optimizazioa, eta viewport-en konfigurazioa.

2.3. SEO optimizazioa

Orrialdeen izenburua, meta deskripzioak, izenburuak, lekuaren mapa...

2.4. Segurtasuna

SSL zertifikazioa



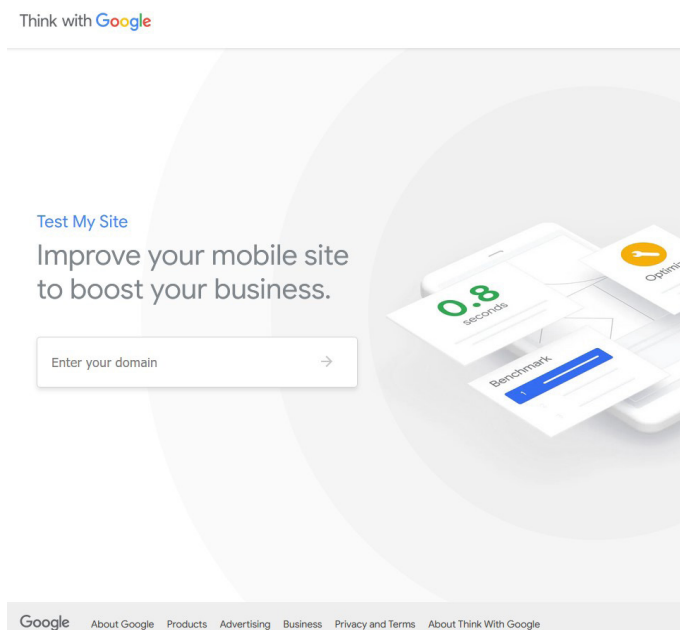


III Test my site with Google

Tresna honek PDF bat deskargatzeko aukera emango dizu, mugikorretan nola funtzionatzan duen ebaluatzen duten hainbat gairekin.

- Zenbateraino den intuitiboa den mugikorrarentzat
- Abiadura mugikorrean
- Abiadura ordenagailuan

Errepasatu non aurkezten zaizkizun hutsuneak eta hobetuzure web-a!



A 20x20 grid of arrows, each pointing in a different direction. The arrows are arranged in a regular grid pattern, with each arrow pointing towards the center of the grid. The arrows are black and have a consistent size and shape, pointing in various directions to represent a vector field.

IV Woorank

Woorank-ek datu asko ematen dizkizu zure orrialdearen inguruan, kalifikazio global batez gain.

- SEO
- Mugikorra
- Erabilgarritasuna
- Teknologiak
- Miaketa erroreak
- Backlink-ak
- Sare sozialak
- Presentzia lokalak
- SERP Checker
- Bisitak



V Aurkezpena eta Fitxa teknikoa

Fitxa teknikoarekin batera, klase aurrean aurkezpen zuzena egitea eta koherentea. Bai aurkezleen zein entzuleen jarrera aktiboa eta eraikitzailea positiboki goraipatuko da. Bertan sarearen portaera egokia edo dekalogoia definitua egon behar du.





7. Ikasitakoa, landutakoa, sortutako ekoizpena komunikatzea.

Ikaskuntzaren funtzionaltasuna bultzatzeko, arlo, eremu eta ikasgai guztietan ikasleek sortu eta garatu duten ekoizpena edo prozesua jakinarazi eta zabaldu egin behar dute, egindakoari zentzua emateko.

8. Prozesuari garrantzia ematea.

Ebaluazio hezigarriak prozesuaren behaketa eskatzen du; izan ere, ikaskuntza-prozesuak berekin dakar zailtasunak gainditzea; error ea prozesuaren parte da eta hobetzeko eta aurrera egiteko aukerak eskaintzen du. Ikaskuntza-prozesua aldatzeko baliabideak proposatu behar dira. Autoregulazio-egoerak sortu behar dira eta askotariko tresnak proposatu. Halaber, ikasleak parte hartu behar du eta ebaluazioaren helburuak, irizpideak, ebaluazioak... zein diren jakin.

9. Espazioak modu anitzetan antolatzea.

Eskolako espazioen antolaketa aldatu, malgutu, erabilera anitzeko espazioak sortu, eskola bertako beste espazio batzuk egokitu, aterik gabeko espazioak ireki, eskolak oztoporik gabeko espazio iragarriak bihurtu

10. Denbora-tarteak malgutzeko.

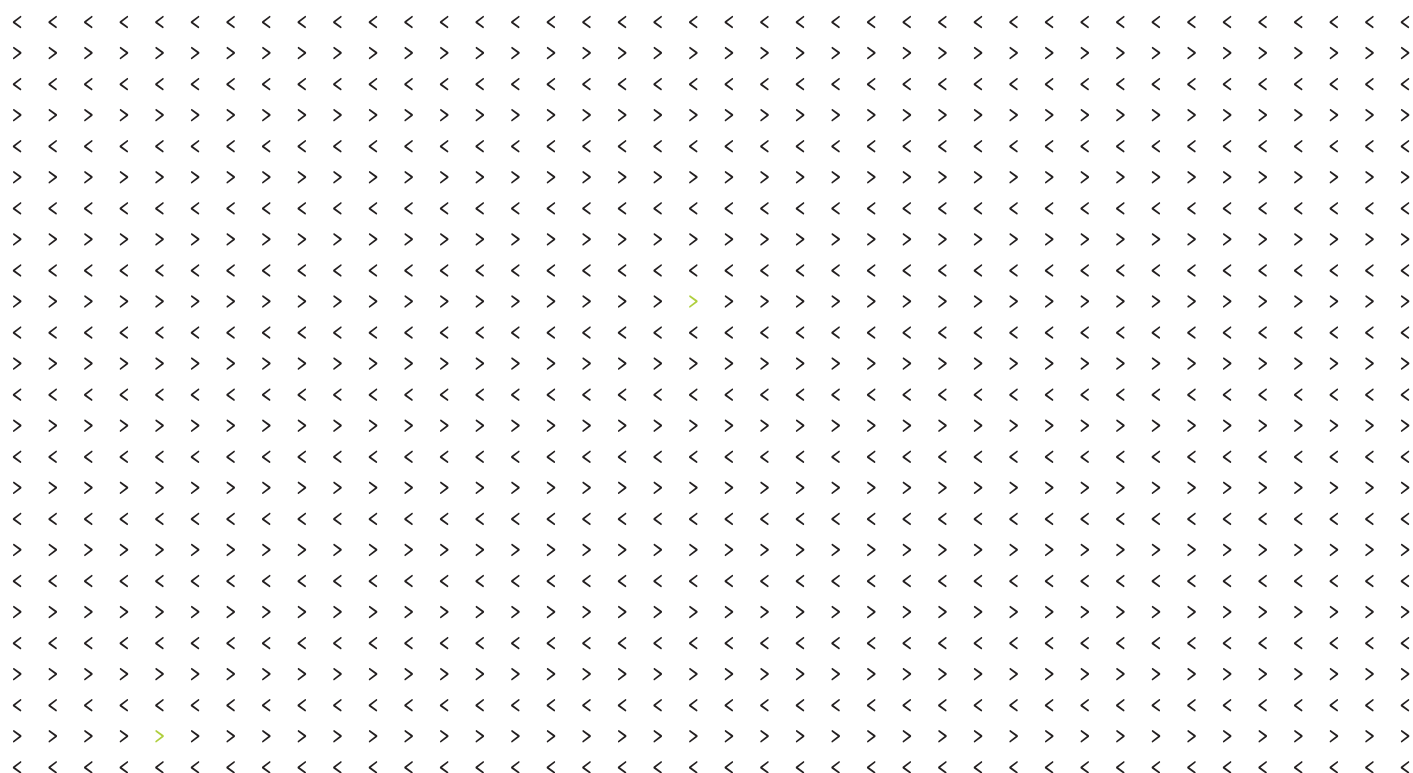
Ordutegi malguak sustatu eta diziplinarteko loturak bultzatu, planteamendu globalagoen bidez. Ikaskuntza-prozesuari behar besteko denbora eman behar zaio; betiere, ikasle bakoitzari behar duen beste denbora eskainita.

11. Ikaskuntzari laguntzeko teknologia digitalak baliatzea.

Teknologia digitalen eta sare sozialen aukerak baliatu bizitza errealean egiten dugun gisara; izan ere, funtsezko laguntza-tresnak dira: internet bidezko lankidetzak proiektuak sustatu, ikaslearen NIA (Norberaren Ikas Alorra) eraikitzen lagundu, "mobile learning" aukerak baliatu...

12. Askotariko informazio-iturri, baliabide eta materialak erabiltzea.

Askotariko informazio-iturriak erabili behar dira, datuak bilatu, hautatu, kudeatu eta ikuspegi kritikoaz aztertzea. Ez erabili testu-liburua informazio iturri bakar gisa. Askotariko inputak eskaini, hala nola ikus-entzunezko materialak, material didaktiko digitalak...; betiere, Ikaskuntzaren Diseinu Unibertsalaren (IDU) 4 printzipioen arabera. Gako horiek guztiek eragina izateko eta ikasleek oinarriko konpetentziak garatzeko, aldeztetik hainbat erabaki hartu behar dira eskolan, gako metodologikoei dagokienez, etapan, arloen eta eremuen arteko koordinazioari dagokionez eta baita erabakiak komunikatzeko moduei eta familien inplikazioari dagokienez ere.





PuntuEUS Fundazioa

Altzolatarren Dorretxea

Kalebarren Plaza 3, 1.

20870 Elgoibar

Gipuzkoa

Telefona: **+34 943 085 051**

E-mail helbidea: **info@kaixomundua.eus**

Babesleak:



Lizentzia:



Aitortu-PartekatuBerdin
CC BY-SA