



KLK 2.0, Web 2.0 baliabideen inguruko webgunea da, 12 eta 16 urte bitarteko ikasleei zuzendutako multimedia web orria da. Produktuaren xede nagusia ikasleen artean teknologia berriak ezagutzera ematea da, era atsegin eta entretenigarrian, kalitatezko edukiekin eta elkarreragiketaren bitartez material erakargarria garatuz. Hau da, Teknologia berriek gaur egun duten presentzia kontuan hartuz horien erabilera ikasleen artean hedatzea. Webgunearen helburu nagusia Web 2.0 baliabideek eskaintzen dituzten aukeren berri ematea da, bai ikasgela barruan erabiltzeko bai ikaslearentzako berarentzako ere.

Garapenerako ildo nagusiak honako hauek dira:

1. Teknologia berriak gazteei ezagutaraztea.
2. Web 2.0 baliabideen inguruko ezagutzak gazteei helaraztea.
3. Teknologia berriak eta ikas materiala uztartzea, gazteak teknologia berrietan erabat murgildutzeko.
4. Web 2.0 baliabideen gaia jorratuko duen euskarazko oinarrizko materiala Interneten eskuragarri jartzea.

Webgunearen abiapuntua hainbat edukiren arteko nabigazioa eta interaktibitatea izango da. Horrela, ikasleak gai horren inguruan gehien interesatzen zaion informazioan zehar nabigatzeko aukera edukiko du, atal guztiak elkarren artean elkarloturik baitaude. Ikasleak hain gaurkoak diren gaietan murgilduko dira, aldi berean beraiantzako oso erabilgarri izango diren ideia eta kontzeptuak eskuratzeko.

Helburu orokorrak

Honako hauek dira Web 2.0 baliabideen webgunearen helburu orokorrak:

1. Web 2.0 kontzeptua ikasleei ezagutaraztea.

- Gaur egun hain ezagunak eta erabiliak diren 2.0 tresnak ezagutaraztea eta horiek irakaskuntzan laguntza zuzena izatea.
 - Teknologia berriak eta horien erabilerak ezagutzera ematea.
- Ikasleek Web 2.0 zerbitzuak erabiltzen ikastea.
 - Web 2.0 tresnak ezagutzea, batez ere, Interneten edukiak argitaratu eta editatzeko gai izan daitezen, besteak beste, irudiak igo edo multimedia produktuak erabiltzen ikasiz.
 - Web inguruko materialak sortu, partekatu eta iritzia emanez: webguneak sortzeko tresna errazekin, irakasle nahiz ikasleek ikasteko edo gai zehatz batetz materiala sortzeko aukera eskainiz.
 - Baliabide digital berriez ohartaraztea: informazioaren bilaketa eta aukeraketa, edo materiala argitaraztea eta zabaltzea.
 - Sarerako edukiak sortzea elkartrukerako baliabideekin eta multimedia elementuak txertatzea laguntzen duten formatuekin; horrez gain, beste erabiltzaileen eskura nola jarriko diren erabakitzea, betiere datu pertsonalak babestuz.
 - Ikasleak Web 2.0 baliabideak bere ikasketa prozesurako tresna moduan erabili ahal izatea.
 - Ariketetan parte-hartzera bultzatzea: ikaslearen interesa eta motibazioa piztuz.
 - Taldean lan egiten ikastea, banakako lanarekin uztartuz, nola batean hala bestean lanaren eta zereginen gaineko erantzukizuna hartuz.
 - Sarean argitaratzen den informazioarekin kritikoa izaten ikastea eta ikuspegi zabala edukitzea.
 - Ikastetxe eta irakasleen arteko sareak sortzeko ingurune digitalak sortzea, hausnarketa, laguntza eta errekurtsioak partekatuz.
 - Interneten talde-laneko aplikazioak erabiliz, gogotsu parte-hartzea gizarte-sare birtualetan informazioa igortzen eta jasotzen, ekimen bateratuak bultzatuz, errespetatuz eta lagunduz, talde-ekoizpenak sortzeko.
 - Sarean dauden baliabideak bilatu eta aukeratzea, ondoren norberaren lanean erabiltzeko, softwarea eta edukia banatzeko ereduak ezagutzuz, jabetza intelektuala errespetatuz eta erabilpena baimentzen duten iturrietara joz.

OCD Curriculumaren erreferentziak

Webguneak osatzen duen ikasmaterialak DBH 4. ikasmailako Informatika gaiko edukiekin lotura zuzena du. Hain zuzen ere, irakasgaia osatzen duten lau gai multzoetatik hirurekin oso lotuta dago:

- Bigarren multzoa: multimedia-tresna, irudia, bideoa eta soinua iturri bat baino gehiagotatik landu.
- Hirugarren multzoa: webgunean edukiak argitaratzea eta zabaltzea.
- Laugarren multzoa: Interneten eta gizarte sare birtualetan sakontzea, software mota eta lizentzietan, eta zerbitzu elektronikoen erabilpena.

Hala ere, web orriaren edukiek zeharkako izaera eduki nahi dute. Lantzen dituzten tresnak eta gaiak balagarriak izan daitezke ikasleentzat Informatika bera ez den beste esparrutan eta bere eguneroko bizitzan.

Bestalde, webguneak honako gaitasun hauek garatzen lagunduko du:

- Zientzia-, teknologia- eta osasun-kulturarako gaitasuna.
- Ikasten ikastea.
- Hizkuntza-komunikaziorako gaitasuna.
- Informazioa tratatzeko eta teknologia digitala erabiltzeko gaitasuna.
- Giza eta arte-kulturarako gaitasuna.
- Norberaren autonomiarako eta ekimenerako gaitasuna.
- Materialaren erabilerarako testuinguru metodologikoa.

Webgunearen xede nagusia irakasgaiaren laguntzaile zuzena izatea da, hau da, informatikako kontzeptu teorikoen lehen sarrera baten ondoren, hori guztia era praktikoa garatzea ahalbidetuko duen tresna eskuratzea. Horrela, KLK 2.0 webgunearen bidez, ikasleak aurretik jasotako kontzeptu teorikoak era praktikoa landuko ditu. Horrekin guztiarekin, irakasle eta ikasleentzat erabat erabilgarria izango den tresna izango dugu.

Webgunearen oinarria interaktibitatea eta elkarreragiketa dugu, ikasleentzako erakargarria eta motibagarria izan dadin. Hainbat edukien arteko lotura eta nabigazioa ahalbidetzen baitu eta, horrez gainera, ikasitako eduki teoriko guztiak garatzeko aukera luzatzen du.

Horrekin guztiarekin, ikasleak Informatika ikasgaiarekiko duen interesa eta motibazio-maila areagotzea lortuko dugu. Egunero hain erabiliak diren kontzeptu eta ideiak garatzeko aukera izango du era atsegin eta entretenigarrian eta betiere kalitatezko edukiekin.

Abantailak Web 2.0 baliabideak hezkuntzan erabiltzearen abantailak:

- Ikaslea protagonista bihurtzen da.
- Ikaslearen motibazioa areagotzen da.
- Ikaslearen autonomia, independentzia eta ardura bultzatzen du.
- Informazioaren partekatzea sustatzen du.
- Ikasleen arteko talde-lana piztu eta parte-hartzea bultzatzen du.
- Ikasleen idazkera eta adierazpena garatzen ditu.
- Ikaslea teknologia berrietan murgiltzen da eta gaurkotasunera moldatzen du.
- Ikasle eta irakasleen arteko komunikazioa areagotzen du.
- Ikasteko modu berriak eskaintzen ditu.
- Sormena eta berrikuntza sustatzen ditu.

Barne egitura KLK 2.0, Web 2.0 baliabideen webgunea, bost unitate didaktikotan banatuta dago:

1. **Web 2.0.**

Web 2.0 kontzeptuaren eta tresnen oinarritzko sarrera.

2. **Argitalpen-tresnak: Blogak, Microbloging eta Wikiak.**

Atal honetan ikasleak Interneten argitaratzeko tresnen berri jasoko du, tresna bakoitzaren ezaugarriak azalduko dira.

3. **Multimedia-tresnak: argazki, bideo eta soinuentsako zerbitzuak.**

Ikasleari argazki, bideo eta soinua sareratzeko hainbat tresnaren berri emango zaio, zerbitzu bakoitza azalduz.

4. **Sare sozialak.**

Harremanetarako tresna hauek zertan diren azalduko da, norberaren pribatutasuna gordetzeko aukerak azpimarratuz.

5. **Segurtasuna.**

Atal honetan 2.0 tresnetan nabigatzeko orduan kontuan eduki beharreko segurtasun eta

pribatutasun neurriak aztertuko dira.

Unitate didaktiko bakoitzean alde batetik, eduki teorikoak, eta bestetik, horiek garatu eta sarera eramateko ariketa praktikoak daude. Horrela, unitate bakoitzak bere osotasunean edukiak bereganatu eta, ondoren, horiek gauzatzeko aukera eskaintzen du.

Ariketa horiek unitate bakoitzean azaldutako zerbitzuak erabiliz garatuko dira:

1. Web 2.0 kontzeptua bereganatzea eta sarean informazioa kudeatzeko dauden tresnen erabilera trebatzea. Ikasleak 2.0 baliabideen bidez jasotzen dituen hainbat baliabideren antolamendu eta sailkapena RSS jario eta markadore sozialen bidez.
2. Argitalpen-tresnak erabiliz ikasleek sorturiko edukiak sareratzea Blog, Wiki, Microbloggingen moduko webguneek eskaintzen dituzten plataforma ezberdinak sortuz.
3. Hainbat zerbitzutan (Flickr, Euskaltube,...) izena ematea eta ikasleak sorturiko edukiak (argazkiak, bideoak,...) zerbitzu ezberdinetara igotzea.
4. Hainbat zerbitzutan (Facebook, Zugaz...) izena ematea, eta kontuen egituraketa eta kudeaketa.
5. Irekitako kontuen pribatutasun ezarpenak ezagutzea.

Denbora zehaztapenari dagokionean, unitate bakoitzari lau ikastordu ematea aurreikusten da. Lehenengo biak, atal teorikoari eskainitakoak eta irakasleak azaldu beharrekoak. Azken biak, ariketei eskainitakoak, bai bakarka bai taldeka egin beharrekoak.

Baldintza teknikoak

Webgunea ondo erabiltzeko, honako baldintza tekniko hauek betetzen dituen ekipoa behar da:

- Webguneak soinua eta bideoa ditunez, soinu-txartela eta bozgorailuak erabili behar dira.
- Internetera konektatutako ordenagailua.
- JavaScript erabiltzeko gai den nabigatzaile bat.
- Webgune honetan aritzeko, IKT (Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiak) delakoak ezagutzea gomendagarria da, hau da, Interneten nabigatzen, testu lanketarako programak erabiltzen eta posta elektronikoa, fitxategi eta direktorioak maneiatzen jakitea.

Nabigazioa

"Web 2.0 baliabideak" webgunearen funtsezko helburua ahalik eta interaktiboena izatea da.

Horretarako, erabiltzaile gaztearentzako erakargarria izan nahian hainbat edukien arteko lotura eta nabigazioa ahalbidetzen du. Horretarako, webgunea elementu aktibo askoz osaturik dago eta eduki batetik bestera nabigatzeko aukera dago une oro:

- Erakusleiho interaktiboa: edukien oinarritzko informazioaren lehen begirada azkarra eskaintzeaz gain, ondoren zuzenean edukietan samurrago murgiltzeko aukera eskaintzen duena.
- Eduki ezberdinen arteko nabigazioa, informazio batetik besterako mugimendu dinamiko eta arina ahalbidetzen duena.
- Bilaketa atala, edukiaren araberako iragazketa egiteko aukera ematen duena.

Kredituak

Webgune honetako eduki guztiak bi bertsiotan aurkezten dira: nabigagarria (HTML formatua) eta inprimaketarako prestatua (PDF formatua).

Idea eta koordinazioa: Iñaki Arrieta Baro eta Idoia Urkiri Azkoitia

Jatorrizko gidoia: Leire Mitxelena Erice eta Idoia Urkiri Azkoitia

Hizkuntza aholkularitza: Juan Mari Zurutuza Zapirain eta Leire Mitxelena Erice

Ilustrazioa: Amaia Roda Bengoetxea

Diseinu grafikoa: Allende Mujika Jaime