

PROGRAMAZIO LABURRA

IKATETXEAREN IZENA	OLABIDE IKASTOLA									
ARLOA / GAIA	OINARRIZKO TEKNOLOGIA						DATA		2017-2018	
ETAPA - MAILA	1 DBH		2 DBH		3 DBH		4 DBH	X	1 BATX.	2 BATX.

1	HELBURUAK: GUTXIENGO GAITASUN MODUAN DEFINITUA									
<p>1 Taldean banatutako ardurak aurrera eraman besteen iritziak errespetatuz.</p> <p>3 Planteatutako proiektua aurrera eraman beharrezko operadoreak erabiliz.</p> <p>5 Operadore mekanikoen erabilerarekin lortutako emaitzak kuantifikatu.</p> <p>7 Zirkuitu elektrikoetan erabiltzen diren operadoreen elkarteekin lortutako emaitzak kuantifikatu.</p> <p>9 Zirkuitu elektronikoetan erabiltzen diren elementuen funtzionamendua berezitu.</p> <p>11 Programazio hizkuntza bat erabili automatismoak kontrolatzeko</p> <p>13 Instalazio pneumatiko bateko elementu oinarrizkoenak izendatu, beraien ikurrarekin erlazionatu.</p> <p>15 Automatismo logiko eta elektrikoetan erabiltzen diren funtzioak eta taulak barneratu..</p>					<p>2 Erreminta eta materialen erabilpen zuzen bat egin..</p> <p>4 Operadore mekaniko batzuen funtzionamendua berezitu (torlojua, engranajea,..).</p> <p>6 Zirkuitu elektrikoetan erabiltzen diren elementuen funtzionamendua berezitu.</p> <p>8 Sistema diedrikoan marrazturik dauden piezak sistema isometrikora pasatzea eta alderantziz.</p> <p>10 Zirkuitu elektronikoetan erabiltzen diren operadoreen elkarteekin lortutako emaitzak kuantifikatu.</p> <p>12 Sistema diedrikoan marrazturik dauden piezak sistema "isometriko-cavalieri" ra pasatzea eta alderantziz.</p> <p>14 Zirkuitu pneumatiko batzuen funtzionamendua berezitu</p> <p>16 Pieza zilindrikoak sistema diedrikotik sistema isometrikora pasatzea eta alderantziz.</p>					

2 EDUKIEN DENBORALIZAZIOA					
ORD.	1. ebaluazioa	ORD.	2. ebaluazioa	ORD.	3. ebaluazioa
8	Arazo teknologikoa eta proiektua	6	Arazo teknologikoa eta proiektua	6	Arazo teknologikoa eta proiektua
8	Operadore mekanikoak	5	Programazio hizkuntzak eta automatismoak	8	Operadore pneumatikoak
8	Operadore elektrikoak	10	Operadore elektronikoak	8	Automatismoak
10	Sistema diedriko-isometriko	10	Sistema diedrikoa-cavalieri	10	Sistema diedriko-isometriko zilindroekin.

3	METODOLOGIA
<p>Ikasturterako programaturako destreza eta teknikak lortzeko proiektuen bidez egingo dugu lan. Proiektu hauek denbora mugatu batean izan beharko dira planifikatuta, eraikita eta ebaluatuta. Ikasleek taldetan egingo dute lan, talde bakoitzaren partaideek beraien eginkizunak izanik. Astean ordu bat dedikatzen diogu marrazketari batzuetan era klasikoan , hor sistema diedriko, isometriko, cavaliere ren arteko erlazioak landuz eta besteetan Qcad programa erabiliz. Gai batzuk ikusteko Power point aurkezpenak erabiltzen dira.</p>	

4	BILABIDEAK
Irakasleek prestatutako materiala (Apunteak). Power point aurkezpenak gai batzuei sarrera emateko (Komunikazio sistemak, Robotika, Pneumatika...)	Qcad (marrazketa programa) Picaxe (automatismoak eta programazioa) Irakasleek prestatutako moodle ikastaroa

5	EBALUAZIO SISTEMA					
KALIFIKAZIO IRIZPIDEAK						
1.-Indibidualki						
1.1.-Jarrerak	1,2	HB	(2 puntu)			
1.2.-Azterketa	4,5,6,7,9,10 11,13,14,15	HB	(4 puntu)			
1.3.-Marrazketa (azterketa)	8,12,16	HB	(1 puntu)			
1.4.-Marrazketa (klaseko lana)			(1 puntu)			
2.-Taldeen						
2.1.-Eraikia:	3	HB	(2 puntu)			
ARLO GUZTIEN BATUKETA EGINGO DA.						
ARLO GUZTIETAN PUNTUATU BEHAR DA.						
<p>*Marrazketa-klaseko lana. Astero lamina bat eskatuko zaie eta horretarako klaseko ordu bat erabiliko dute. Ez badute lamina bukatzen etxerako lan bihurtuko da eta hurrengo klase orduan entregatuko didate. Laminak baloratzeko irizpidea hau da: 3 puntu- (akatsik gabeko lamina), 2 puntu (akatsen bat badauka), 1 puntu (akats asko badauka) eta 0 puntu entregatzen (edo garaiz entregatzen) ez badu.</p> <p>*Jarreran ere baloratzen da ikaslearen inplikazioa ikasgaiarekiko. Dagokion materiala ekartzea (apunteak, marrazketa tresnak, ...). Klasean egoteko era.</p>						
KALIFIKAZIOEN BALIO PORTZENTUALA	KONTZEPTUAK	40	PROZEDURAK	40	JARRERAK	20

6	BERRESKURAPEN SISTEMA
Errekuperazioen bidez	