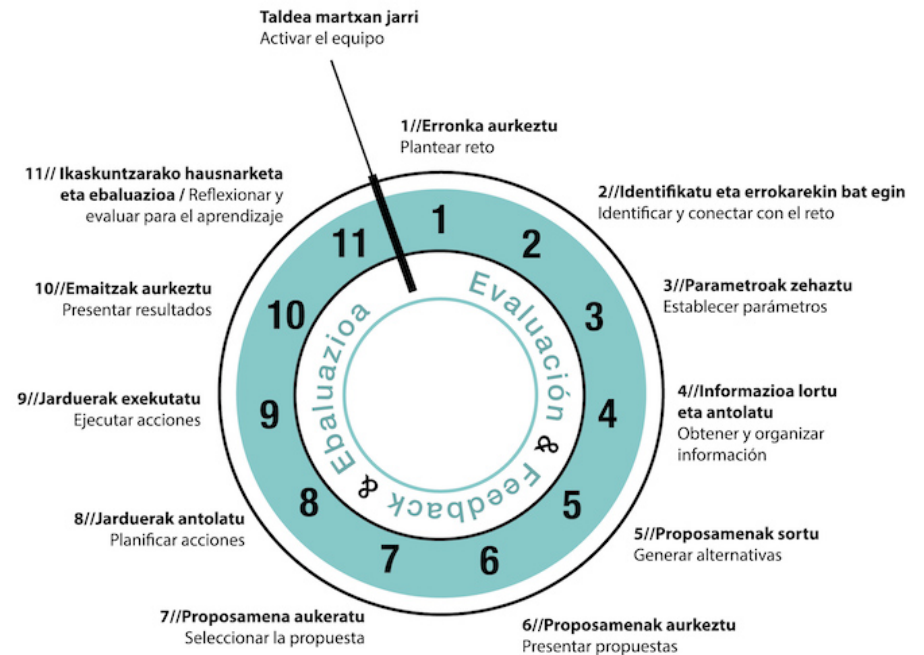


Gaitasun digitalak FPeuskadin ETHAZI testuinguruan

Nola aplikatu DIGCOMP FPeuskadin? ETHAZI testuingurua

1. INFORMAZIOA	2. KOMUNIKAZIOA	3. EDUKIEN SORRERA	4. SEGURTASUNA	5. ARAZOEN EBAZPENA
1.1 Informazioa miatu, bilatu eta iragaztea	2.1 Teknologia bitartez elkarrik eragitea	3.1 Edukien garapena	4.1 Gailuen babesa	5.1 Arazo teknikoaren ebazpena
1.2 Informazioa ebaluatzea	2.2 Informazioa eta edukiak partekatzea	3.2 Integrazioa eta berregitea	4.2 Datu pertsonalen babesa	5.2 Beharren identifikazioa eta erantzun teknologikoak
1.3 Informazioa bildu eta berreskuratzea	2.3 On-line hiritargoan parte hartzea	3.3 Egile eskubideak eta lizentziak	4.3 Osasunaren babesa	5.3 Berrizatu eta teknologia era sortzailean erabili
	2.4 Kanal digitalen bitartez kolaboratzea	3.4 Programazioa	4.4 Ingurunearen babesa	5.4 Gaitasun digitalen hutsuneen identifikazioa
	2.5 Netiketia			
	2.6 Nortasun digitala kudeatzea			



1.3.1 Interneteko helbide/esteka interesgarriak era egoki eta ordenatuan gorde

Zergatik, zer eta nola egin jarduera hau?

Beti esan ohi dugu Internet mundura irekitzen zaigun leiho garrantzitsua dela. Baina eskura jartzen zaigun informazioa asko eta asko da eta batzuetan zaila egiten zaigu informazio hori guztiaren kudeaketa egokia egitea. Bilaketetatik haratago, zer egin genezake interesgarritzat jotzen ditugun Interneteko helbide horiekin beharrezkoak ditugunean eskura izan ditzagun?

Horretarako, asko dira eskura ditugun tresnak. Ohikoenak, zaharrenak izanagatik agian, Interneteko nabigatzaileetako markadoreak kudeatzeko tresnak ditugu. Hasera batean, postu bati lotutako markadoreak ziren, nabigatzailean gordetzen genituen esteka interesgarri horiek makina batetan, nabigatzaile horretan gordeta gelditzen zirelarik. Gaur egun, nabigatzaile askotan nabigatzailean irekita dagoen perfilarekiko lotura ahalbidetuta dago eta erabiltzaile batek edozein ordenagailutan ikusi lezake gordeta daukana beti ere erabiltzaile berarekin nabigatzen badu. 4 nabigatzaile esanguratsuenetako markadore tresnak nola erabili hemen duzue azalduta:

- [Chrome bookmarks \(es\)](#)
- [Firefox bookmarks \(es\)](#)
- [MS Explorer favourites \(es\)](#)
- [Safari - iCloud \(es\)](#)

Baina nabigatzaileari lotutako markadoreetatik haratago azken urteetan bogan izan ditugun tresnak Markadore Sozial¹ plataformak izan dira. Bertan, interesgarritzat ditugun estekak gordetzeko aukera izateaz gain, esteka horiek erabiltzaile gehiagorekin elkartrukatzeko aukera ere badugu eta kasuren batetan taldekako esteken gordetzea ere ahalbidetuta dago. Tresna hauetan, kategorizazioak eta etiketazioak garrantzi handia hartzen du. 2 dira markadore sozialen plataformen artean erabilienak:

- Delicious
 - [Help \(en\)](#)
 - [How to use delicious \(youtube /en\)](#)
- Diigo
 - [Help \(video and tutorials\)](#)
 - [Manual \(es\)](#). *Erne bertsio aldaketekin*
 - [Extentsioak instalatu](#)

Zer da beraz planteatu dezakeguna? Gure erronketan informazio bilatze prozesuak berebiziko garrantzia duela kontutan izanik, prozesu edo fase horretan topatzen ditugun esteka interesgarri guzti horiek era egokian gordetzea eta partekatzea proposatzen dugu. Horretarako, aurretik aipatutako markadore sozialen plataforma bat erabiliko dugu eta taldea egiten dugun anketaren emaitza plataforman txeraturiko dugu konpartitutako esteka interesgarri gisa.

Ikaskuntza emaitza

Ezagupen adibideak

- Ulertzen du informazioa nola biltegitratzen den gailu/zerbitzu desberdinetan.
- Biltegitratze bitarteko desberdinak ezagutzen ditu.
- Biltegitratzearen aukera desberdinak ezagutzen ditu eta egokiena aukeratzeko gai da.

Trebetasun adibideak

- Informazioa, sailkapen eskema edo metodo baten bidez egituratu eta sailkatzen du.
- Informazioa eta eduki digitalak antolatzen ditu.
- Sailkapen eskema desberdinak erabiltzen ditu informazioa eta ballabide digitalak biltegitratu eta kudeatzeko.
- Informazioa kudeatzeko zerbitzu, programa eta aplikazioak erabiltzeko gai da.
- Aldez aurretik biltegitratutako informazio eta edukiak atzitu eta berreskuratzeko gai da.
- Edukiak etiketatzeko gai da.

Kontsultarako baliabideak

- [Jardueraren garapenaren azalpen bideoa \(eu/es\)](#)
- [Chrome bookmarks \(es\)](#)
- [Firefox bookmarks \(es\)](#)
- [MS Explorer favourites \(es\)](#)
- Delicious
 - [Help \(en\)](#)
 - [How to use delicious \(youtube /en\)](#)
- Diigo
 - [Help \(video and tutorials\)](#)
 - [Manual \(es\)](#). *Erne bertsio aldaketekin*

Lantzen diren gaitasun digitalak

Esparrua	Gaitasuna	Maila
1. Informazioa	1.3 Informazioa bildu eta berreskuratzea	Ertaina Aurreratua

digcomp [euskaraz](#) - [gazteloraz](#)

Erronken 11 pausoak

Erronken 11 pausoein lotura	4. Informazioa lortu eta antolatu
-----------------------------	-----------------------------------

[Erronken 11 pausok](#)

Zenbatetsitako denbora

20 minutu prestakuntzan eta esteka interesgarriak gordetzeko beharrezko denbora informazioa lortze eta antolatze fasean.

Jarduera honen ebaluazioa

Jardueraren balorazioa egiteko bete ezazu mesedez [galdetegi txiki hau](#).

Jabetza eta erabilpen baldintzak

Lan hau Iñaki Telleriak (Tknika) sortu du eta Creative Commons CC-BY lizentziarekin banatzen da.

Nola aplikatu DIGCOMP FPeuskadin? ETHAZI testuingurua

		ERRONKEN PAUSOAK																					
		Arazoa aurkeztu		Arazotik erronkara		Parametroak zehaztu		Informazioa lortu eta antolatu		Proposamenak sortu		Proposamenak aurkeztu		Proposamena aukeratu		Jarduerak antolatu		Jarduerak exekutatu		Emaitzak aurkeztu		Ebaluatu	
INFORMAZIOA	1.1 Informazioa miatu, bilatu eta iragaztea					1.1.1	1.1.2																
	1.2 Informazioa ebaluatzea					1.2.1																	
	1.3 Informazioa bildu eta berreskuratzea					1.3.1	1.3.2														1.3.1		
KOMUNIKAZIOA	2.1 Teknologia bitartez elkarri eragitea									2.1.1	2.1.1	2.1.1	2.1.1	2.1.1									
	2.2 Informazioa eta edukiak partekatzea									2.2.1	2.4.1										2.4.1		
	2.3 On-line hiritargoan parte hartzea																						
	2.4 Kanal digitalen bitartez kolaboratzea									2.4.1	2.4.2	2.4.1									2.4.1	2.4.2	
	2.5 Netiketa			2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1
	2.6 Nortasun digitala kudeatzea			2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1
EDUKIEN SORRERA	3.1 Edukien garapena			3.1.1	3.1.1	3.1.1																	
	3.2 Integrazioa eta berregitea									3.2.2											3.2.1	3.2.2	
	3.3 Egile eskubideak eta lizentziak									3.3.1											3.3.1		
	3.4 Programazioa									3.4.2	3.4.3					3.4.2	3.4.3				3.4.1		
SEGURTASUNA	4.1 Gailuen babesa			4.1.1	4.1.2	4.1.1	4.1.2	4.1.1	4.1.2	4.1.1	4.1.2	4.1.1	4.1.2	4.1.1	4.1.2	4.1.1	4.1.2	4.1.1	4.1.2	4.1.1	4.1.2	4.1.1	4.1.2
	4.2 Datu pertsonalen babesa			4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1
	4.3 Osasunaren babesa			4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1
	4.4 Ingurunearen babesa																						
ARAZOEN KONPONTZEA	5.1 Arazo teknikoaren ebazpena									5.1.1	5.1.1										5.1.1		
	5.2 Beharren identifikazioa eta erantzun				5.2.1																		
	5.3 Berriztatu eta teknologia							5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1
	5.4 Gaitasun digitalen hutsuneen identifikazioa									5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1

Nola aplikatu DIGCOMP FPeuskadin? ETHAZI testuingurua



PERTSONALA

- Autonomia
- Implikazioa
- Ekimen sortzailea



KOMUNIKAZIOA

- Ahozko komunikazioa
- Komunikazio idatzia



DIGITALA

- Segurtasuna
- Edukien sorrera
- Informazioaren trataera
- Komunikazioa
- Arazoen Ebazpena



ELKARLANEKOA

- Talde lana
- Arazoen ebazpena
- Erabakiak hartzea



Perfekziotik urrun: 16/17 ikasturtetik errubrika EZ perfektuak
BAINA... gaitasun digitalak presente

Gaitasun digitalak FPeuskadin ETHAZI testuinguruan

