

Gaitasun digitalak FPeuskadin ETHAZI testuinguruan

2010 - Heldutasun teknologikoaren ereduaren garapena Berritzegune Nagusiarekin batera.

5 esparru:

- Irakaskuntza prozesuak
- Prozesu administratiboak
- Informazio eta komunikazio prozesuak
- *Azpiegiturak*
- *Irakaslearen gaitasun digitalak*

2015 - Ikanos proiektukidekin elkarlanean Lanbide Heziketako lehen mailako **4.120** ikasleen autoebaluazioa egiten da.

ETHAZI proiektuarekin integrazio osoa burutzen da.

Irakaslearen gaitasun digitalak + UNESCOren "Digital Literacy in Education".
IKT sustatzailearen gaitasun mapa sortu, prestakuntza plana diseinatu eta garatu.

2013 - DIGCOMP jaiotzen da.

Future Classroom Scenarios proiektua martxan jartzen da.

Lanbide Heziketako ikaslearen META profila diseinatzen da.

DIGCOMP erreferentzia gisa

2013ko abuztuan publikatzen da:

DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe

2016ko ekainean lehen eguneraketa:

DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: the Conceptual Reference Model.

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

2017ko apirilean bigarren eguneraketa:

DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use

<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>

DIGCOMP erreferentzia gisa

5 EREMU

KOMUNIKAZIOA ETA KOLABORAZIOA

TRESNA DIGITALEN BIDEZ KOMUNIKATZEA, BALIABIDEAK PARTEKATZEA, KONEKTATZEA, ELKARREKIN LAN EGITEA, ELKAR ERAGITEA ETA PARTE HARTZEA, KULTURA ARTEKO KONTZIENTZIA.

INFORMAZIOA ETA INFORMAZIO- ALFABETATZEA

INFORMAZIO DIGITALA IDENTIFIKATZEA, AURKITZEA, BERRESKURATZEA, GORDETZEA, ANTOLATZEA ETA AZTERTZEA, BERE HELBURUA ETA GARRANTZIA EBALUATUZ.

EDUKI DIGITALA SORTZEA

EDUKI MULTIMEDIA BERRIAK SORTZEA ETA EDITATZEA, AURREKO JAKINTZAK ETA EDUKIAK INTEGRATZEA ETA MOLDATZEA, PROGRAMATZEA ETA JABETZA INTELEKTUALAREN ESKUBIDEAK APLIKATZEN JAKITEA.

SEGURTASUNA

NORBERAREN SEGURTASUNA, DATUENA, IDENTITATE DIGITALARENA, SEGURTASUN-ERABILERA ETA ERABILERA JASANGARRIA.

ARAZOAK KONPONTZEA

BEHARRAK ETA TRESNA DIGITALAK IDENTIFIKATZEA, ERABAKIAK HARTZEA, PROBLEMA KONZERTUALAK ETA TEKNIKOAK KONPONTZEA BALIABIDE DIGITALAK ERABILIZ, TEKNOLOGIA SORMENEZ ERABILTZEA, NORBERAREN ETA BESTEEN GAITASUN DIGITALA EGUNERATZEA.

KONPETENTZIA DIGITALAREN 5 EREMUAK



DESIGNED BY [VECLOR OPEN STOCK](#)
designed by [freepik.com](#)

Iturriak:

Marco Común de Competencia Digital Docente (2017, INTEF)
DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens
Vuorikari, Punie, Carretero, 2016)

21 GAITASUN

EUSKO JAURLARITZA

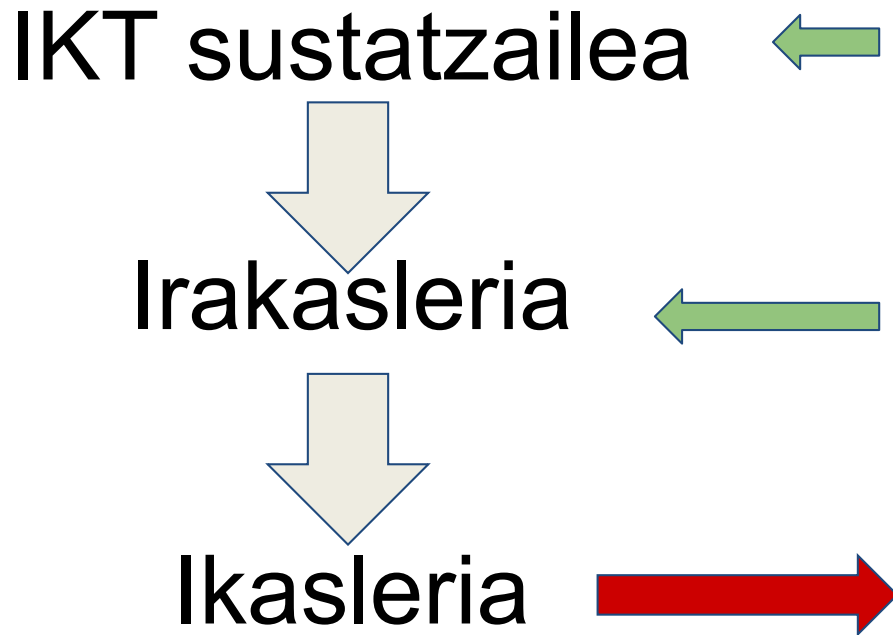


GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA
Lanbide Heziketako Sailburuordetza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
Viceconsejería de Formación Profesional

Nola aplikatu DIGCOMP FPeuskadin?



Prestakuntza programak

Prestakuntza programak

GAITUA?

Nola aplikatu DIGCOMP FPeuskadin? ETHAZI testuingurua

Moduloartekotasuna

Autokudeaketa

Malgutasuna

Eboluzioa

Erronketan oinarritutako elkarlaneko
ikaskuntza

Nola aplikatu DIGCOMP FPeuskadin? ETHAZI testuingurua



IKT sustatzailea



IKT sustatzailea

+

Pedagogo digitala

Gaitasun digitalak FPeuskadin ETHAZI testuinguruan