

AUTOEBALUAZIOA 3. IKASGAIA

1.- Programa informatikoen izaera nolakoa den sailkatzerakoan Claus Wittfelt-ek hiru ezaugarri hartzen ditu aztergai:

1-

2-

3-

2.- Osatu ondorengo eskeman falta dena, hots, 1, 4 eta 6. atalak:



3.- Informazioaren Gizartean hezkuntzaren erronka nagusi den alfabetakuntza digitalak nolako beharriaz erantzun beharko lieke?

4.- Zeintzuk dira web 1.0tik web 2.0era pasatzeak ekarri dituen zazpi ekarpen:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

ERANTZUNAK

1. Galdera: 1) programan zehar mugitzeko linealtasuna; erabiltzailearen jarrera errepikatzaila edo sortzaila; 3) erabiltzailearen interaktibitatea gidatua ala ez.
2. Galdera: 1) Informazioa bilatzean, lortzean, prozesatzean, komunikatzean eta informazio hori jakite bilatzean datza gaitasun hori; 4) arrazoitze-lana: informazio hori antolatu, lotu, aztertu eta laburtzeko, eta informazioaren gaineko inferentzia eta dedukzio sinpleak nahiz konplexuak egiteko; 6) informazioa prozesatzeko eta kudeatzeko, errealitatean sortutako arazoak konpontzeko, lankidetzan lan egiteko eta hezkuntzaren esparru formalean zein informalean parte hartzeko.
3. Galdera: Honako beharizanei erantzuna emateko:
zer informazio moeta behar dugu?
non lortu liteke informazioa?
informazioa nola bihurtu liteke ezagutza?
ba al dut ezagutza aurkezteko eta kudeatzeko modu digitalik?
4. Galdera:
 1. Edukien banako ekoizpena
 2. Komunitatearen botereaz baliatzea
 3. Web 2.0 sarearen zerbitzuen parte-hartzeko arkitekturaz baliatzea.
 4. Tresna sinpleak eta intuiziozkoak erabiltzea
 5. Irekitzea: estandar irekiekin lan egitea.
 6. Ikaskuntza-komunitateak sortzea
 7. Sare efektua