

# DIGCOMP PROIEKTUA

## GAITASUN DIGITALAK



### 1. ARLOA: INFORMAZIOA ETA ALFABETATZE DIGITALA



1. Nabigatzea, eta datuak, informazioa nahiz eduki digitala bilatzea eta iragaztea
2. Datuak, informazioa eta eduki digitala ebaluatzea
3. Datuak, informazioa eta eduki digitala kudeatzea

1

2

### 3. ARLOA: EDUKIAK SORTZEA



- 1 Edukiak garatzea
11. Eduki digitala integratzea eta berriz lantzea
12. Copyright eta lizentziak
13. Programatzea

3

4

### 5. ARLOA: PROBLEMAK EBAZTEA



18. Arazo teknikoak konpontzea
19. Behar teknologikoak identifikatzea, bai eta horien erantzunak ere
20. Teknologia sormenez erabiltzea
21. Gaitasun digitalean hutsuneak identifikatzea

5

### 2. ARLOA: KOMUNIKAZIOA ETA LANKIDETZA



4. Teknologia digitalen bidez interakzioan aritzea
5. Teknologia digitalen bidez partekatzea
6. Herritarren konpromisoa teknologia digitalekiko
7. Teknologia digitalen bidez lankidetzan aritzea
8. Netiketa
9. Nortasun digitala kudeatzea

### 4. ARLOA: SEGURTASUNA



14. Gailuak babestea
15. Datu pertsonalak eta pribatutasuna babestea
16. Osasuna eta ongizatea babestea
17. Ingurumena babestea

# GAITASUN DIGITALAK

## **1. Nabigatzea, eta datuak, informazioa nahiz eduki digitala bilatzea eta iragaztea**

Ingurune digitaletan informazio-beharrak egituratzea, datuak, informazioa eta edukiak bilatzea. Datuetan, informazioan eta edukietan sartzea eta horietan zehar nabigatzea. Bilaketa pertsonalerako estrategiak sortu eta eguneratzea.

## **2. Datuak, informazioa eta eduki digitala ebaluatzea**

Datuen, informazioaren eta eduki digitalen iturrien sinesgarritasuna eta fidagarritasuna modu kritikoan aztertu, alderatu eta ebaluatzea. Datuak, informazioa eta eduki digitala modu kritikoan aztertu, interpretatu eta ebaluatzea.

## **3. Datuak, informazioa eta eduki digitala kudeatzea**

Datuak, informazioa eta edukiak ingurune digitaletan antolatzea, biltegitratzea eta berreskuratzea. Ingurune egituratuan haiek antolatzea eta prozesatzea.



## **DEFINIZIOA**

**Informazio digitala identifikatu, bilatu, berreskuratu, biltegitratu, antolatu eta aztertzeko eta haren garrantzia ebaluatzeko gaitasun digitala eta ahalmena.**

**1. ARLOA: INFORMAZIOA  
ETA ALFABETATZE  
DIGITALA** 



# GAITASUN DIGITALAK

## 4. Teknologia digitalen bidez interakzioan aritzea

Askotariko teknologia digitalen bidez interakzioan aritzea eta testuinguru jakin baterako egokiak diren komunikazio digitaleko bideak ulertzea.

## 5. Teknologia digitalen bidez partekatzea

Datuak, informazioa eta eduki digitala beste batzuekin partekatzea teknologia egokien bitartez. Bitartekari jardutea, erreferentziako jardunbideak eta esleipena ezagutzea.

## 6. Herritarren konpromisoa teknologia digitalekiko

Gizartean parte hartzea zerbitzu digital publiko eta pribatuak erabiliz. Autoahalduntzeko eta herritartasun parte-hartzailerako aukerak bilatzea teknologia digital egokien bitartez.

## 7. Teknologia digitalen bidez lankidetzan aritzea

Tresna eta teknologia digitalak erabiltzea lankidetzan prozesuetan eta datuak, baliabideak eta ezagutzak elkarrekin eraikitzeko eta sortzeko prozesuetan.

# communication

## DEFINIZIOA

**Komunikatzeko, elkarlanean aritzeko, interakzioan aritzeko eta lantalde eta sare birtualetan parte hartzeko gaitasun digitala eta ahalmena, bai eta bitarteko, doinu eta portaera egokiak erabiltzekoak ere.**

## 2. ARLOA: KOMUNIKAZIOA ETA LANKIDETZA

### 8. Netiketa

Portaera arauak eta jokamoldeak ezagutzea teknologia digitalak erabiltzean, eta interakzioan jardutea ingurune digitaletan. Komunikazio-estrategiak publiko espezifikora egokitzea eta kultura eta belaunaldi aniztasuna kontuan hartzea.

### 9. Nortasun digitala kudeatzea

Nortasun digital bat edo batzuk sortu eta kudeatzea, norberaren ospea babesteko gai izateko. Hainbat tresna, ingurune eta zerbitzu digitalen bidez sortzen diren datuak lantzea.



# GAITASUN DIGITALAK

## 10. Edukiak garatzea

Formatu desberdinetako eduki digitalak sortzea eta editatzea, bitarteko digitalen bidez gauzak adieraztea.

## 11. Eduki digitala integratzea eta berriz lantzea

Lehendik dagoen ezagutza multzo batean informazioa eta edukiak aldatu, hobetu eta integratzea, eduki eta ezagutza berri, original eta egokiak sortzeko.

## 12. Copyright eta lizentziak

Ulertzea nola aplikatzen zaizkien egile-eskubideak eta lizentziak datuei, informazio digitalari eta edukiari.

## 13. Programatzea

Instrukzio sekuentzia ulergarriak planifikatu eta garatzea, sistema informatiko batek arazo jakin bat konpon dezan edo eginkizun espezifiko bat gauza dezan.



## DEFINIZIOA

**Eduki digitala** sortu, konfiguratu, handitu eta editatzeko eta haren arauak ulertzeko gaitasun digitala eta ahalmena.

**3. ARLOA: EDUKI**   
**DIGITALAK SORTZEA**





# GAITASUN DIGITALAK

## 14. Gailuak babestea

Gailu eta eduki digitalak babestea, eta arriskuak eta mehatxuak ulertzea ingurune digitaletan. Segurtasun eta babes neurriak ezagutzea, eta fidagarritasuna eta pribatutasuna errespetatzea.

## 15. Datu pertsonalak eta pribatutasuna babestea

Datu pertsonalak eta pribatutasuna babestea ingurune digitaletan. Ulertzea nola erabili eta partekatu behar den informazio pertsonal identifikagarria, nork bere burua eta gainerakoak kalte-galeretatik babestuz. Ulertzea zerbitzu digitalek "pribatutasun politika" erabiltzen dutela datu pertsonalak nola erabiltzen diren jakinarazteko.

## 16. Osasuna eta ongizatea babestea

Osasunaren kontrako arriskuak eta ongizate fisiko eta psikologikoaren kontrako mehatxuak saihesteko gai izatea teknologia digitalak erabiltzean. Gai izatea nork bere burua eta gainerakoak babesteko ingurune digitaletan izan daitezkeen arriskuetatik (adibidez, ziberjazarpenetik). Ongizaterako eta gizarte-inklusiorako teknologia digitalak ezagutzea.



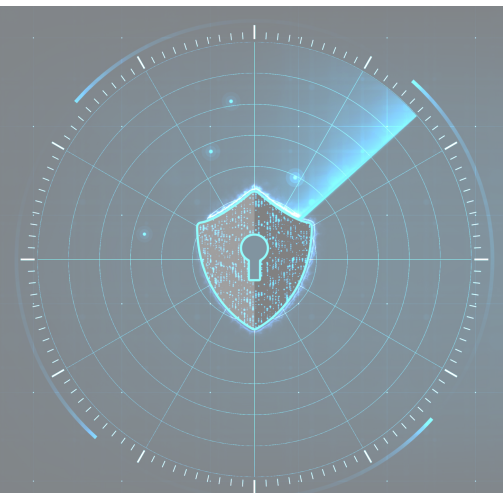
## DEFINIZIOA

**Teknologia digitala modu seguru eta jasangarrian erabiliz ingurune digitaletan gailuak, pertsonak, ingurumena, edukia, datu pertsonalak eta pribatutasuna babesteko gaitasun digitala eta ahalmena.**

## 4. ARLOA: SEGURTASUNA

## 17. Ingurumena babestea

Teknologia digitalek eta haien erabilerak ingurumenean duten eragina ezagutzea.



# GAITASUN DIGITALAK

## 18. Arazo teknikoak konpontzea

Arazo teknikoak identifikatzea gailuak eta ingurune digitalak erabiltzean, eta haiek konpontzea (matxuretatik hasi eta arazo konplexuagoetaraino).

## 19. Behar teknologikoak identifikatzea, bai eta horien erantzunak ere

Beharrak ebaluatzea, eta haiek konpontzeko tresna digitalak eta balizko erantzun teknologikoak identifikatu, ebaluatu, hautatu eta erabiltzea. Ingurune digitalak pertsonen beharretarako egokitu eta pertsonalizatzea (adibidez, irisgarritasunerako).

## 20. Teknologia sormenez erabiltzea

Tresna eta teknologia digitalak erabiltzea ezagutza sortzeko eta prozesu eta produktuak berritzeko. Prozesamendu kognitiboan parte hartzea bakarka eta taldean, alderdi kontzeptualak ulertu eta ebazteko.

# Problem Solution

## DEFINIZIOA

**Problema digitalak ebazteko eta teknologiaren erabilera berriak arakatzeko gaitasun digitala eta ahalmena.**

**5. ARLOA: PROBLEMAK  
EBAZTEA** <<<

## 21. Gaitasun digitalean hutsuneak identifikatzea

Norberaren gaitasun digitala non hobetu edo eguneratu behar den ulertzea. Besteei beren gaitasun digitalak garatzen lagundu ahal izatea. Autogarapenerako aukerak bilatzea eta bilakaera digitalari dagokionez eguneratuta egotea.

