

ZURE ESPRESIO DIGITALA

NOR GARA?

Jatorri sendoa, izaera aurrerakoia eta begirada mugagabea dutenen domeinua da PUNTUEUS. Zure nortasunaren bereizgarri bat; nolakoa zaren eta nondik zatozen sareratzeko.

03

NOR GARA?

05

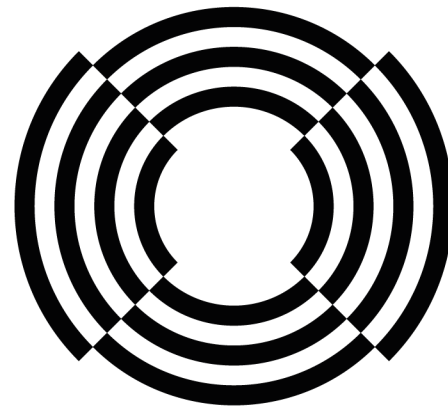
TRANSFORMAZIO
DIGITALEKO
PROIEKTUAK

07

KAIXOMUNDUA:
ZERGATIK

12

KAIXOMUNDUA:
ZER ETA NOLA



PUNTUEUS



PUNTUEUS irabazi-asmorik gabeko erakunde pribatua da, .EUS domeinuaren kontrolaren, administrazioaren eta kudeaketaren ardura duena.

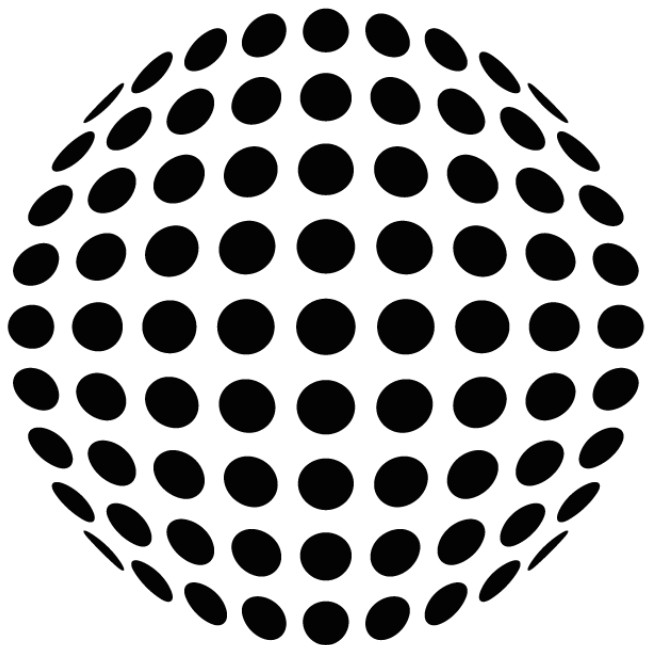
PUNTUEUS irabazi-asmorik gabeko erakunde pribatua da, .EUS domeinuaren kontrolaren, administrazioaren eta kudeaketaren ardura duena.

PUNTUEUSen aniztasuna patronatuan modu egokian ordezkatuta egon dadin, hiru partaide mota kontuan izanik dago antolatuta:

- Euskal hizkuntza eta kulturaren arloko erakundeak
- Sektore teknologikoa
- Beste eragile batzuk

Ondoko irudian ikus daiteke gaur egungo patronatuaren osaera, lehendakaritza EHUren izenean Iñaki Goirizelaiak betetzen duelarik.





TRANSFORMAZIO DIGITALEKO PROIEKTUAK

Gure helburua “Gizartearen transformazio digitalean euskaratik eragitea” da.

Horregatik, .EUS domeinua kudeatzeaz gain, helburu hori bultzatzeko hainbat ekimen jarri ditugu abian.

STEAM BOKAZIOEN BULTZADA

Gazteen artean STEAM bokazioak sustatzea eta euskal gizartearen gaitasun digitala bultzatzea da gure jarduera-eremu nagusietako bat.

Horretarako, hainbat proiektu jarri ditugu abian, besteak beste:

KAIXOMUNDUA.EUS

Eskola-komunitatean gaitasun digitalak garatzea du helburu, web sorkuntzako lehiaketa baten bidez. Lehiaketa hau Euskal Herriko DBHko, Batxilergoko eta Lanbide Heziketako ikasleei zuzenduta dago.

<https://kaixomundua.eus>

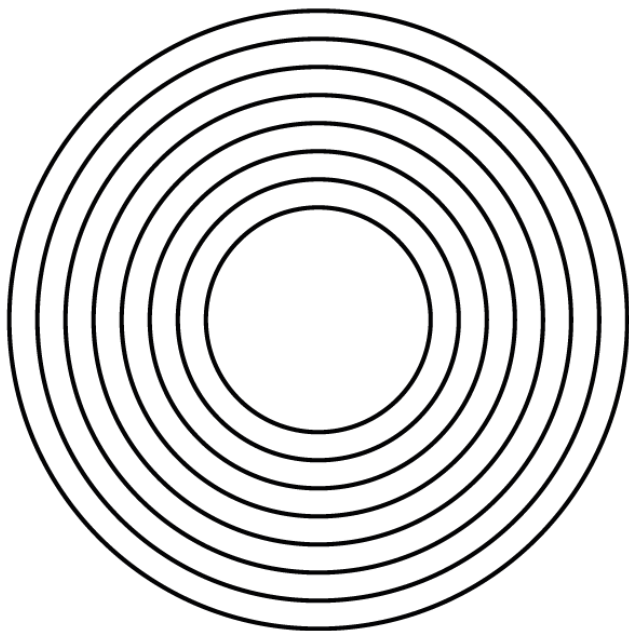


GLADYS SARIA

Ekimen honen helburua ingurune digitalean ari diren emakume gazte euskaldunak saritu, gazteentzat erreferenteak sortu eta lan hori jendarteratzea da, Gladys saria EHUko Informatika Fakultateak eta PUNTUEUSek sustatu dute, Gipuzkoako Foru Aldundiaren eta DanobatGroupen babesarekin.

<https://gladysaria.eus>





KAIXOMUNDUA: ZERGATIK

PUNTUEUSek eskola-komunitateari eskaintzen dion hezkuntza-proiektu eta lehiaketa da [Kaixomundua.eus](https://kaixomundua.eus). Ekimenaren xedea ikasleek kompetentzia digitalak garatu eta kontsumitzaile digital izatetik sortzaile digital izatera pasatzea da.

Kaixomundua.eus teknologiaren ezagutza eta gaitasun digitalak sustatzeko proposamena da, eta STEAM Euskadi estrategian kokatzen da.



STEAM gaitasunak eskuratzea ahalbidetuko duten egoerak nahita eragitea bilatzen du, diseinuko testuinguru praktikoko batean eta arazoak konpontzeko, enpresen ingeniartzan egiten den bezala.



Ikerketan dago oinarrituta, zeina esperimenduak planifikatuz, hipotesiak ikertuz, informazioa bilatuz, ereduak sortuz, taldean lan eginez, eztabaidatuz, eta zentzuzko azalpenak proposatuz egiten den.

“Helburua gazteen artean konpetentzia digitalak garatzea da. Gazteak kontsumitzaile digital izatetik sortzaile digital bilakatzea.”

JOSU WALIÑO PIZARRO, PUNTUEUSEKO ZUZENDARIA

2019/04/25

PUNTUEUSek eskola-komunitateari eskaintzen dion hezkuntza-proiektu eta lehiaketa da.

Ekimenaren xedea da ikasleek webgune erreal bat sortzea praktikan oinarritutako lan motibatzaile baten bidez, aukera izan dezaten kontsumitzaile digital izatetik sortzaile digital izatera pasatzeko. Bestalde, trebakuntza teknologikoa behar duten irakasleen prestakuntza ere indartuko da webgunean bideo-trebakuntza bidez.

12 urtetik gorako ikasleek, bakarka edo taldeka, parte hartu dezakete kategoria hauetan:

- Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza
- Batxilergoa
- Lanbide Heziketa

Ikasleek sortu behar dituzte proiektuak, 2-5 laguneko taldeetan, eta irakasle baten tutoretzapean. Irakasle bat talde baten baino gehiagoren tutore izan daiteke.

Webgunearen gaia librea da. Ikasleek edo irakasleak proposa dezakete gaia.

Hala ere, proiektu erreala izatea bultzatuko da: Herriko edo auzoko proiektu bat ikustarazten eta sareratzen laguntzen duena.

Lehiaketara aurkeztutako proiektuak
lehiaketarako **berriaz sortutako**
webgune berriak izango dira.





KAIXOMUNDUA: ZER ETA NOLA

Ikasleek webguneak garatzeko prozesu osoan beharrezkoak dituzten materialak ere eskuragarri izango dituzte uneoro webgunean, eta ondorioz, autonomia gehiago izango dute proiektua garatzeko.

Kaixomundua.eus hezkuntza proiektuak ikasgelan eta etxean lan egitea ahalbidetzen du, baldintza bakarra Internet sarbidea duen ordenagailuan lan egiteko aukera izatea da.

PUNTUEUSEk doan eskaintzen ditu beharrezko zerbitzuak: **domeinua eta ostatatzea.**

- .EUS domeinu-izen bat
- 5 GB-ko web-ostatatzea
- 50 GB-ko hileko transferentzia
- PHP5
- MySQL datu-base bat
- DNS zerbitzaria
- DNSaren kudeaketa
- Posta elektronikoko 3 kontu, 100 MB-koa bakoitza
- FTP zerbitzari batean sartzeko kontu bat

IRAKASLEEN GIDA

Irakasleen gida atala deskargatu daitezkeen lau edukik osatzen dute.

Lehenak, hasi baino lehen jakin beharrekoak biltzen ditu.

Bigarrenean, webguneak lantzeko ariketak daude. Hirugarren gidan ebaluazio teknikoa eta ebaluazio akademikoa egin ahal izateko laguntza aurkitu daiteke.

Atal honek, proiektuaren zergatia eta norabidea, STEAM Euskadi Estrategia eta kompetenzien lanketa jasotzen du.

DESKARGATU

Txosten honetan, zergatik webgune bat (ariketak), domeinu eta hosting-a zer den eta WordPress-a pausuz pausu azaltzen du.

DESKARGATU

Gida honek, ebaluazio teknikoa (gida bat) eta ebaluazio akademikoa (kompetenzien lanketa eta ebaluazioa) erakusten du.

DESKARGATU

Azkenik, laugarren material kutxan **unitate didaktikoak** daude, irakasleen gida atala osatuz.

Hiru proposamen didaktiko eskaintzen ditu Kaixomundua.eus-ek, Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza (DBH) eta Batxilergo maileri dagozkionak.

14 saio eta 16 jardueren bitartez, irakasleak, proiektuaren edukiak azaldu ahal izateko jarraibideak eta horiek praktikan jartzeko araketak topatuko ditu.

Unitate didaktiko guztietan azaltzen dira ebaluazio adierazleak, ebaluazio irizpideak eta ebaluazio teknika egin ahal izateko tresnen erabilgarritasuna.

Unitate didaktikoek **EIMaren Onespena** jaso dute, Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Saileko Euskara Zerbitzuarena (euskarazko ikasmaterialgintza).



Irakasleek eta ikasleek eskura dituzte webgunea nola sortu azaltzen duten bideotutorialak.

KAIXO MUNDUA PUNTU .EUS

NOLA PARTE HARTU IZENA EMAN **BALIABIDEAK** HISTORIKOA KONTAKTUA [SAIOA HASI](#)

BIDEO TUTORIALAK

Webgune bat sortzeko eman beharreko pausuak azaltzen ditugu bideo tutorialen bitartez

- + HASI BAINO LEHEN
- + WEBGUNE BAI, BAINA ZER?
- + DOMEINUA, HOSTING-A ETA EGILE ESKUBIDEA
- + WORDPRESS-EN ERABILERA
- + ZIBERSEGURTASUNA
- + EBALUAZIOA

Hasi baino lehen...

1.1 [Kaixomundua.eus] Zergatik landu nortasun digitala?

Geroago ik...

Ikusi hemen: YouTube

LEHIAKETAREN DATAK:

- **Irailak 18: izen-ematea zabalik**
- **Martxoak 11: webguneak entregatzeko azken eguna**



Ingurune digitaleko
profesionalek osatzen
dute epaimahaia.
Emakume eta gizonen
parekotasun irizpidea
kontuan hartzen da
epaimahaiaren osaeran.



JOSU WALIÑO
PUNTUEUSeko zuzendaria



LOREA ARAKISTAIN
PUNTUEUSeko komunikazio arduraduna



LOREA ARGARATE
Hezkuntza, teknologia eta datu-zientziak TAZEBAEZen



SAGRA CRESPO
Teknologia Aholkularia Berritzegunean



OLATZ PEREZ DE VIÑASPRE
UPV/EHUko Informatika Fakultateko Konputagailuen Arkitektura eta Teknologia sailko irakasle atxikia eta ikerlaria



ANE ITURZAETA
Customer Engineer (Data&AI)
Microsoften



NAGORE RUIZ DE ESCUDERO
Web garatzailea CodeSyntaxen



EBALUAZIO-IRIZPIDEAK:

PUNTUEUSek eta Kaixo Munduaren epaimahaiak adosten dituzte ikasleek egindako webguneak ebaluatzeko irizpideak.

Webguneen erakargarritasuna, erabilgarritasuna, fidagarritasuna eta lehiaketaren berezko irizpideak hartzen dira kontuan.



Proiektu irabazleek
jasotako sariak parte-
hartzaile eta
ikastetxeentzat dira.

**Irabazleentzat:**

- Garaikurra kategorian bakoitzeko ikasle, irakasle eta ikastetxe irabazleentzat.
- Errealitate birtualeko betaurrekoak kategorian bakoitzeko ikasle irabazleentzat.

**Finalistentzat:**

- Errealitate birtualeko betaurrekoak kategorian bakoitzeko ikasle finalistentzat.

**Parte-hartzaile guztientzat:**

- Diploma parte hartzen duten ikasle, irakasle eta ikastetxe bakoitzarentzat.

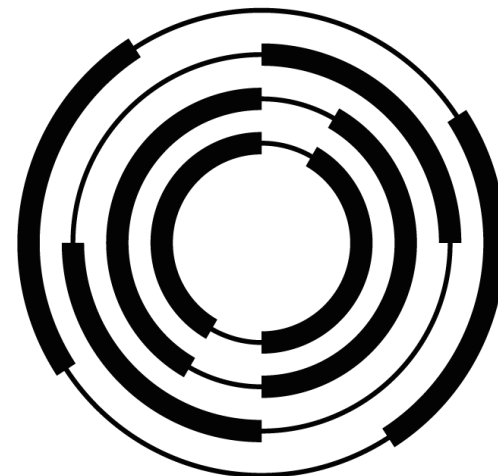
Ikasturte amaieran egiten da sari-banaketa jardunaldia eta bertan, talde finalistek beren proiektuak aurkezten dituzte eta irabazleak jakinarazten dira.



36 ikastetxe ezberdinetako 215 webgune entregatu zituzten azken edizioan. Guztira, 1.218 ikaslek hartu zuten parte.

Animatu eta ema izena!!

<https://kaixomundua.eus/izena-eman/>





BERDINGO!

Lanbideak berdinuz

BERDINGO MAHAI-JOKOA ESKURATU



Ongi Etorri Naseinura

```
previousElements = [],
selectedScopes = [];

scope.$watch(watchExpr, function ngSwitchWatchAction(value) {
  var i, ii;
  for (i = 0, ii = previousElements.length; i < ii; ++i) {
    previousElements[i].remove();
  }
  previousElements.length = 0;
  for (i = 0, ii = selectedScopes.length; i < ii; ++i) {
    var selected = selectedElements[i];
    selectedScopes[i].$destroy();
    previousElements[i] = selected;
    $animate.leave(selected, function() {
      previousElements.splice(i, 1);
    });
  }

  selectedElements.length = 0;
  selectedScopes.length = 0;

  if ((selectedTranscludes = ngSwitchController.cases['!' + value] || ngSwitchC
    scope.$eval(attr.change);
    forEach(selectedTranscludes, function(selectedTransclude) {
      var selectedScope
```


EZIENTZIA

[Sarrera](#)

[Aztergaiak](#)

[Denbora lerroa](#)

[Mundu mapa](#)

[Zuen iritzia](#)



Ezientzia



MILESKER ZUEN ARRETAGATIK

ZURE
ESPRESIO
DIGITALA

+34 943 085 051
INFO@KAIXOMUNDUA.EUS
WWW.KAIXOMUNDUA.EUS

