

P·08 Kaixomundua.eus

01

Kurtsoa/Maila

1. DBH
2. DBH
3. DBH
4. DBH
1. Batxilergoa
2. Batxilergoa

Datak

2027 Maiatza

Ikaskuntza-arloak

Euskara
Digitalizazioa
Kultura zientifikoa
Lanbide-orientazioa
Plastika, ikusizko eta
ikus-entzunezko hezkuntza
Teknologia

Hizkuntza

Euskara

Irismen geografikoa

Araba, Bizkaia, Gipuzkoa

Erakunde sustatzailea

puntu.eus

Kaixomundua.eus ingurune birtualean landutako esperientziaren bidez gaitasun digitalak eta berrikuntzakoak sustatzea helburu duen proposamena da. Proiektuaren ardatza webguneak garatzeko lehiaketa bat da, non ikasleak hasieratik prozesua osatzeko gai izango diren. Hala, teknologia kontsumitzetik sortzera igaro dira. Horretarako, bideotutorialak eta azpiegitura tekniko guztia dituzte.

Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako (DBH), Batxilergoko eta Lanbide Heziketako (LH) 12 urtetik gorako ikasleei zuzenduta dago. Ikasleek, web proiektu bat sortzeko, taldeka lan egiten dute benetako ideia bati buruz.

Urtero egiten den proiektua da, eta ikasturte guztietan aurkezten da. Azken edizioan, guztira, 36 ikastetxetako 402 talde erregistratu ziren. Guztira, 1.218 ikasle izan ziren, eta 215 webgune aurkeztu zituzten.

STEM Deskribatzaileak

STEM 1	STEM 3	STEM 4
STEM 5	STEM 6	

Baliabideak

Baliabide didaktikoak

Ikasleek web orriak hutsetik sortzeko bideoak dituzte. Prestakuntza Wordpress da, mundu osoan gehien erabiltzen den CMS. Irakasleek, bestalde, aldez aurreko informazio gida bat, web bat egiteko gida teknikoa eta horien ariketak, ebaluazio gida bat eta irakasleentzako 4 unitate didaktiko dituzte, ikastaro bakoitzera egokituak.

Baliabide materialak

Webguneak garatzeko azpiegitura teknikoa. Domeinua eta hosting-a kosturik gabe ematen dira.

Baliabide ekonomikoak

Proiektua garatzea dohainik da.

Informazio gehiago

kaixomundua.eus

P·08 Kaixomundua.eus

02

HELBURUAK

Teknologian eta, zehazki, informazioaren eta komunikazioaren teknologietan gaitasunak eta bokazioak lantzea. Talde txikitan (4-5 pertsona) ikasleek benetako web guneak sortzea da helburua.

Gainera, zientzia, teknologia, ingeniari eta matematikarekiko grina eta esparru horietan etorkizun profesionala izateko nahia sustatu nahi ditu proiektuak. Prozesu osoan ikaslearekin batera doazen emakume-erreferenteen presentziak eta rolak jakintza-arlo horri buruzko genero-estereotipoak desagitea bilatzen du. Hor, informatikaren ezagutzan eragin nahi du proiektuak, gazteen pertzepzioa ez dadin estereotipoetan bakarrik oinarritu, baizik eta erreala izan dadin.

GARAPENA

Hasierako fasea

Izen-ematearen hasiera: 2026ko iraila.

Izena emateko epea ez da itxiko. Horrela, lehiaketara aurkeztu nahi ez duten ikastetxeek webguneak sortzeko beharrezkoak diren baliabideak eskuratu ahal izango dituzte.

Garapen fasea

Ikasleek sei hilabete dituzte web orriak garatzeko.

Web proiektuen garapena: 2026ko irailetik 2027ko martxora.

Horretarako, gazteek bideotutoriala eta azpiegitura tekniko guztiak dituzte.

Azken fasea

- Web orrien entrega: 2026ko martxoa. Lehiaketan izena eman duten taldeek martxoaren erdialdera entregatu behar dituzte web orriak Kaixomundua.eus. Une horretatik aurrera, web orriak epaimahaiaren esku geratuko dira.

- Sari banaketa: 2026ko maiatza. Kategoria bakoitzeko web orri onenak saritzen dira.

Saria banaketa (maiatza): ordubete

P·08 Kaixomundua.eus

03

CURRICULUMAREKIN LOTURA

Programarekin zerikusia duten curriculum ikasketak:



Euskara

- Hizkuntza-araudia: ortografia eta gramatika.
- Baliabideak: hiztegiak, itzultzaileak, estiloa eta testuaren tonua.



Kultura zientifikoa

- Web orriak sortzeko sarrera: edukien egitura eta antolaketa.
- Editoreak online, offline eta eduki-kudeatzaileak.
- Web orriak argitaratu eta sustatzea: domeinua, web ostatua eta SEO posizionamendua.



Plastika, ikusizko eta ikus-entzunezko hezkuntza

- Genero-ikuspegia eta estereotipoen haustura. Lanbide bokazioa ezagutu, baloratu eta sustatzea.
- Diseinua eta hedapena: sorkuntza, gauzatze- eta jarraipen-prozesua (zirriborroa, gidoia, azken aurkezpena, ebaluazioa eta hedapena).



Teknologia / Digitalizazioa

- Gaitasun teknologikoez gain, proiektuetan lan egitea sustatzen da, zeharkako gaitasun horien eta beste batzuen bidez.
- Prozesuan zehar, ikasleek ezagutza teknikoak bereganatzen dituzte, talde-lana sustatzen da, kide guztien ideiei buruz sortzen eta hausnartzen dute, eta informatikan diharduten emakume gazte profesionalen esperientzietan oinarritzen dira.
- Web diseinua eta garapena.
- Lankidetzako proiektuak kudeatzeko estrategiak eta arazoak konpontzeko teknikak.
- Proiektuak aurkeztu eta zabaltzea, komunikazio eraginkorra.