

{/} **Kaixo
mundua
.eus**

3
—

**Nola ebaluatu
daiteke?**



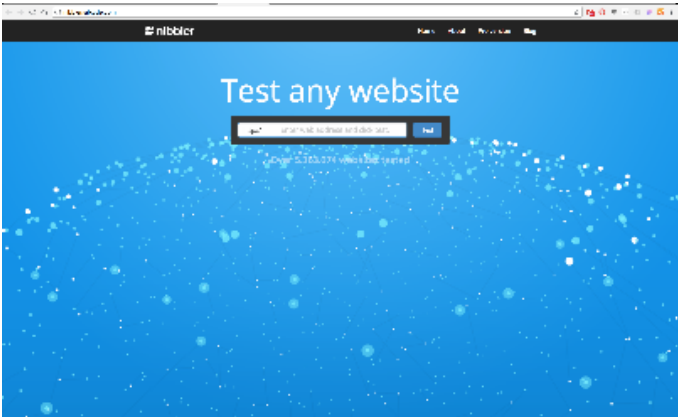
Lehiaketaren oinarrietan agertzen diren puntuaz gain, online ditugun tresna hauek erabiltzea gomendatzen da, adierazle objektibo komun batzuk izateko.

Nibbler

Sartu zure web orrialdearen esteka eta TEST botoa sakatu. Horrek kalifikazio global bat emango dizu, eta, horrez gain, puntuaz puntu ebaluatuko dizkizun ia beste 20 aldagai. Otik 10era doaz puntuazioak, eta honako hau ebaluatzen dute:

- Eskuragarritasuna
- Erabiltzailearen esperientzia
- Marketina
- Teknologia

Errepasatu non aurkezten zaizkizun hutsuneak eta hobetu zure web-a!



Hubspot Grader

Tresna honekin, zure orrialdearen etekina, mugikorren optimizazioa, SEO eta segurtasuna neurtu ahalko dituzu. Kalifikazio orokor bat izango duzu, eta, gero, aldagai hauen kalifikazio individual bat.

2.1. Etekin

Orrialdearen pisua, eskakizunak, abiadura, nabigatzailearen katxea, orrialdeak birbideratzea, konpresioa, render-aren blokeoa...

2.2. Mugikorren optimizazioa

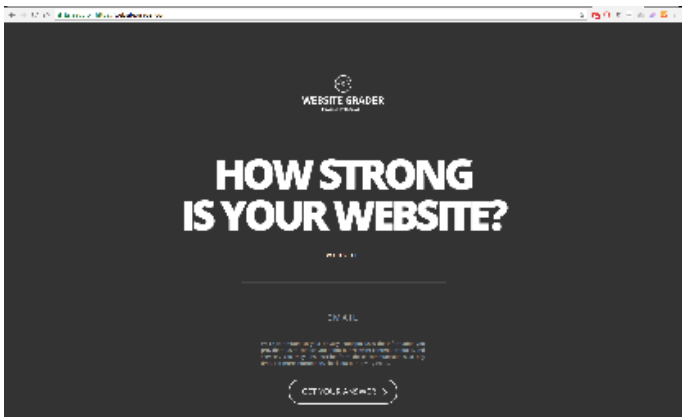
Mugikorrenzako optimizazioa, eta viewport-en konfigurazioa.

2.3. SEO optimizazioa

Orrialdeen izenburua, meta deskripzioak, izenburuak, lekuaren mapa...

2.4. Segurtasuna

SSL zertifikazioa

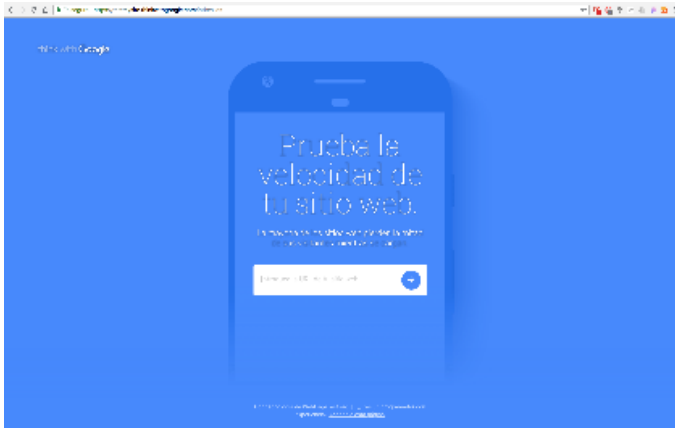




Test my site with Google

Tresna honek PDF bat deskargatzeko aukera emango dizu, mugikorretan nola funtzionatzen duen ebaluatzen duten hainbat gairekin.

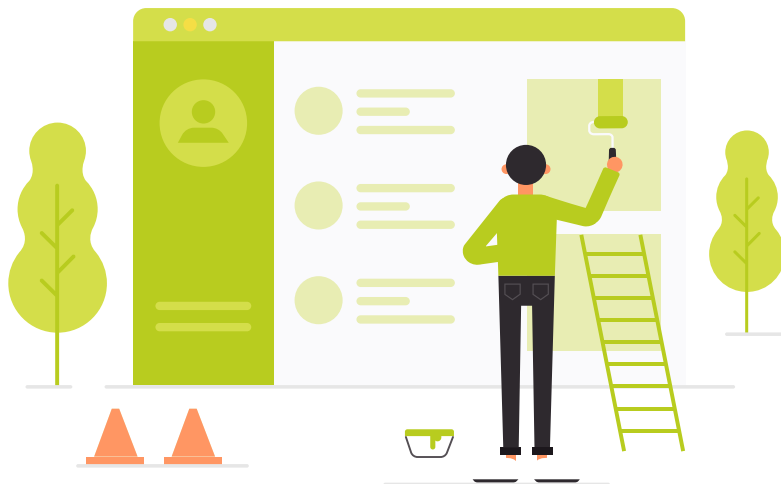
- Zenbateraino den intuitiboa den mugikorrarentzat
- Abiadura mugikorrean
- Abiadura ordenagailuan



Woorank

Woorank-ek datu asko ematen dizkizu zure orrialdearen inguruan, kalifikazio global batez gain.

- SEO
- Mugikorra
- Erabilgarritasuna
- Teknologiak
- Miaketa erroreak
- Backlink-ak
- Sare sozialak
- Presentzia lokala
- SERP Checker
- Bisitak





Kategoria bakoitzeko irabazleak honako irizpide hauen arabera erabakiko dira, baina ikasgaien ebaluatzeke irizpide moduan erabil daitezke.

1. Erakargarritasuna

Proiektuaren edukia erakargarria da haren xede-audientziarentzat.

Erabilitako baliabideen aniztasuna balioetsiko da: testua, audioa, bideoa, eta abar

Eduki eguneratua.

Interakziorako aukera.

Webgune dinamikoa.

Testuaren irakurgarritasun-maila egokia.

Zuzen eta estilo arinean idatzitako testuak.

Diseinu grafikoa.

2. Erabilgarritasuna

Domeinu-izena erraz eta aise gogoratzekoa

Webgune ordenatua eta ondo egituratua. Garrantziaren arabera ordenatutako informazioa.

Erabilitako hizkuntzaren zuzentasun ortografiko eta sintaktikoa.

Edukian barrena erraz nabigatzeko modukoa izatea.

Nabigatzeko jarraibide argiak. Erabiltzaileak erraz aurkitzeko moduan antolatutako informazioa.

Orri osatuak; informazio faltarik ez.

Irudi ondo konprimatuak eta azkar deskargatzeko modukoak.

Estekek ondo funtzionatzen dute.

Gidoia, testua eta irudiak ondo egokitzen zaizkie webgunearen bisitariei.

Webgunearen xede-audientziak bere ama-hizkuntzan aurki dezake edukia.

Webgunea ondo dabil nabigatzaile guztiekin.

Gailu-mota guztietara egokitzen da webgunea.

Edukiaren ikuspegi bateratua eskaintzen du webguneak.

3. Fidagarritasuna

Eduki fidagarria

Erraz identifikatzen da nork ekoitzi duen.

Dagokion herrialdeko legedia betetzen du edukiak.

Webgunearen administratzaileak egiaztatu du edukiak ez dituela urratzen beste pertsona edo erakunde batzuen jabetza intelektualeko eskubideak.

Webgunera sartzen diren bisitariek era seguruan erabil dezakete edukia.

Webguneak ez du adingabeentzat iraingarri izan daitekeen edo haien garapenari larriki eragin diezaiokeen edukirik.

Webguneak datu pertsonalak biltzen baditu, justifikatu egiten da: horretarako arrazoia ematen da, eta datuen pribatutasunari eusteko politikaren berri ematen da. Edukiak datu pertsonalen konfidentzialtasunari buruzko informazio gardena ematen du, eta datuon pribatutasunari eusteko politikaren berri ematen du webguneak.

Harremanetan jartzeko datuak ematen ditu webguneak.

Irudietarako testu alternatiboak erabiltzen dira (etiketak eta hitz gakoak).

4. Internet: gaitasuna eta ulermena

Proiektuak erakusten du ikasleek badakitela nola funtzionatzen duen webgune batek.

Webguneak ikus-entzunezko materiala du (irudiak, bideoak, audioa)

Ikus-entzunezko materiala eta edukia modu koherentean daude erabilia, eta ikus-entzunezkoak behar bezala konprimatuta daude (azkar deskargatzen dira).

Estekek ondo funtzionatzen dute.

Webgunea ondo dabil nabigatzaile guztiekin

Webgunearen tamaina egokia da

Ondo funtzionatzen dute webgunean barrena bertikalean eta horizontalean mugitzeko aukerak.

Webgunearen goiko logotipoak hasiera-orrira darama erabiltzailea.

Webgunean tarte bat dago publizitatea sartzeko erreserbatua —nahiz eta ez benetan funtzionatu—, proiektuak behar izanez gero erabiltzeko.

5. Proiektu soziala

Herriko edo auzoko proiektu bat ikustarazten eta sareratzen laguntzen du

Webgunearen iraunkortasuna bermatzen du

Eskola kanpoko agente batekin elkarlanaren emaitza da.

6. Garapen teknologikoa

Proiektuaren garapenean erabilitako teknologiak eta erakutsitako gaitasun teknikoak





Ikuspuntu inklusibotik, ikasleen aniztasuna kontuan hartuta eta guztien arrakasta bermatuko duen eskola lortzeko asmoz, honahemen ikaskuntza aktiboari laguntzeko eta oinarritzko kompetentziak garatzeko zenbait gako:

1.-Ikasleak ikaskuntza-prozesuaren protagonista bihurtzea.

Ikasleei aukerak eman deskubritzeko, aurkitzeko, aztertzeko, interpretatzeko, eraikitzeko, esperimintatzeko, komunikatzeko... Hartara, momentuak aurreikusi, norberaren gogoetatik abiatuta, ikaskuntza-prozesuan izandako zailtasunen inguruan eta ikasteko moduen inguruan gogoeta egiteko, hau da, metakognizio-estrategiak landu.

2. Ikaslearen autonomiari laguntzea.

Ikasleek gero eta modu autonomoagoan jarduteko, transmisio hutsezko ikaskuntza mugatu. Irakasleak, hezitzaile, bidaide den heinean, aukerak eman behar dizkio ikasleari, gero eta autonomia handiagoz jokatu dezan; betiere ikasleak egiten duen esfortzua eta egitekoekiko konpromisoa balioetsi behar du irakasleak. Hala, garapeneko autonomia bultzatuko da.

3. Ikasleen motibazioa bultzatzea.

Ikasleei prozesuaren berri eman, helburuak jakinarazi, egitekoak bideratzeko eta planifikatzeko negoziazio jarduerak proposatu; betiere, ikaslearen interesgunetik eta interesetatik abiatuta, ikaskuntza funtzional eta

esanguratsuak proposatuz. Horrez gain, sormena balioetsi behar da eta aukerak eman hura gara dezaten.

4. Giro egokia sortzea.

Eskolan eta eskolako espazio guztietan lan egiteko giro afektibo aproposa garatu, segurtasun afektiboa, ikasle guztiek arrakasta lortzeko duten aukera eta eskubideak aintzat hartuta. Hala, ikasteko eta egitekoetara gerturatzeko konfiantza, segurtasuna, motibazioa, zoriontasuna sustatuko dira ikasleengan; emozioen lanketaren bidetik.

5. Estrategia parte-hartzaileak proposatzea.

Interakzioa sustatu; izan ere, interakzioa da ikaskuntza-prozesuaren bultzatzaile nagusietako bat. Hartara, askotariko taldekatzeak proposatu, taldean lan egitearen onurak balioetsi, ikasleen artean ardurak eta betebeharrak banatu... Horretarako, ikaskuntza dialogikoa, talde interaktiboak, kooperazio bidezko estrategiak... proposatu daitezke.

6. Ikaskuntzaren funtzionaltasuna sustatzea.

Ikasleek inplikatu beharra dute bizitza errealari eta hainbat jarduera-eremuri lotutako ataza esanguratsuetan, euren interesetatik eta interesguneetatik abiatuta. Ikasleek bizitzarako kompetentziak garatzeko, eremu akademikotik harago, eremu pertsonalean, gizarte-eremuan, lanekoan jorratu behar dituzte euren ahalmenak. Funtzionaltasuna indartzeko, garatutako ezagutzen transferentziari lagundu, eta landutakoa beste egoera berri eta esanguratsu batzuetan baliatzeko aukerak eman behar dira.



7. Ikasitakoa, landutakoa, sortutako ekoizpena komunikatzea.

Ikaskuntzaren funtzionaltasuna bultzatzeko, arlo, eremu eta ikasgai guztietan ikasleek sortu eta garatu duten ekoizpena edo prozesua jakinarazi eta zabaltzeko egin behar dute, egindakoari zentzua emateko.

8. Prozesuari garrantzia ematea.

Ebaluazio hezigarriak prozesuaren behaketa eskatzen du; izan ere, ikaskuntza-prozesuak berekin dakar zailtasunak gaitzitzea; errorea prozesuaren parte da eta hobetzeko eta aurrera egiteko aukera eskaintzen du. Ikaskuntza-prozesua aldamtatzeko baliabideak proposatu behar dira. Autorregulazio-egoerak sortu behar dira eta askotariko tresnak proposatu. Halaber, ikasleak parte hartu behar du eta ebaluazioaren helburuak, irizpideak, ebaluaziouneak... zein diren jakin.

9. Espazioak modu anitzetan antolatzea.

Eskolako espazioen antolaketa aldatu, malgutu, erabilera anitzeko espazioak sortu, eskola bertako beste espazio batzuk egokitu, aterik gabeko espazioak ireki, eskolak oztoporik gabeko espazio irisgarriak bihurtu...

10. Denbora-tarteak malgutzea.

Ordu-tegi malguak sustatu eta diziplinarteko loturak bultzatu, planteamendu globalagoen bidetik. Ikaskuntza-prozesuari behar besteko denbora eman behar zaio; betiere, ikasle bakoitzari behar duen beste denbora eskainita.

11. Ikaskuntzari laguntzeko teknologia digitalak baliatzea.

Teknologia digitalen eta sare sozialen aukerak baliatu bizitza errealean egiten dugun gisara; izan ere, funtsezko laguntza-tresnak dira: internet bidezko lankidetzako proiektuak sustatu, ikaslearen NIA (Norberaren Ikas Alorra) eraikitzen lagundu, "mobile learning" aukerak baliatu...

12. Askotariko informazio-iturri, baliabide eta materialak erabiltzea.

Askotariko informazio-iturriak erabili behar dira, datuak bilatu, hautatu, kudeatu eta ikuspegi kritikoz aztertzeko. Ez erabili testu-liburua informazio iturri bakar gisa. Askotariko inputak eskaini, hala nola ikus-entzunezko materialak, material didaktiko digitalak...; betiere, Ikaskuntzaren Diseinu Unibertsalaren (IDU)4 printzipioen arabera. Gako horiek guztiek eragina izateko eta ikasleek oinarrizko konpetentziak garatzeko, alde aurretik hainbat erabaki hartu behar dira eskolan, gako metodologikoei dagokienez, etapen, arloen eta eremuen arteko koordinazioari dagokionez eta baita erabakiak komunikatzeko moduei eta familien inplikazioari dagokienez ere.



Ebaluatzen lagungarriak...



Berritzeguneko irizpideak:

https://labur.eus/konpetentziak_lantzen

<https://labur.eus/ethazi>

