ED-2021

4.maila

DBHko 2.maila

Lehen hezkuntzako irakasleen formazioa_ED21_simulazioa

Gasteiz, 2021eko urtarrilaren 28an

Simulazioa. Helburuak

- ISEI-IVEIk errendimendu-proben online simulazioa jarriko du ikastetxeen zerbitzura helburu hauekin:
  - ikastetxeak eta ikasleek aplikazio-sistema ezagutu dezaten,
  - sor daitezkeen arazoak konpon ditzaten.
- **Gainera, on-line modua aukeratzen duten ikastetxe guztiek ebaluazioan zehar honako hauek egin beharko dituzte:**
  a) Simulazioa probak aplikatzeko baldintza tekniko berberetan egitea: ordenagailu berean, ikasle guztiek aldi berean eta ikastetxearen ohiko dinamika errespetatuz, simulazioa egitean Internetera konektatutako ordenagailuen kopuruari dagokionez.
  b) Ikasle guztiek simulazioarekin duten konektibitatea eten egiten bada zenbait arrazoi teknikoengatik, berehala jakinarazi beharko zaio Ikertalde enpresari.
  c) Aplikaziorako konektibitatea eteten bada ikastetxeko wifi sareko gainkarga baten ondorioz, klaustroak sarearen erabilera doitu beharko du aplikazio-egunetarako, konektibitatea bermatuta gera dadin.

Simulazioa

"Hemendik aste batzuetara konpetentzietako proba batzuk egingo dituzue ordenagailuz. Zeuek jakiteko proba horiek nolakoak diren, nola erantzun daitekeen eta ordenagailua ondo dabilen, simulazio saioa egingo dugu.

Bakoitzak berea egingo du.

Eskatu nahi dizuet ahalegintzeko eta simulazioa ahal duzuen hoberen egiteko, mesedez.

Zalantzarik baldin baduzue, altxatu eskua eta galdetu".

https://probak.ediagnostikoak.net/simu_lh4/indexMotor.php

Simulazioa

-Orain klikatu Audio proba jartzen duen botoian…
-Ondo entzuten duzue?

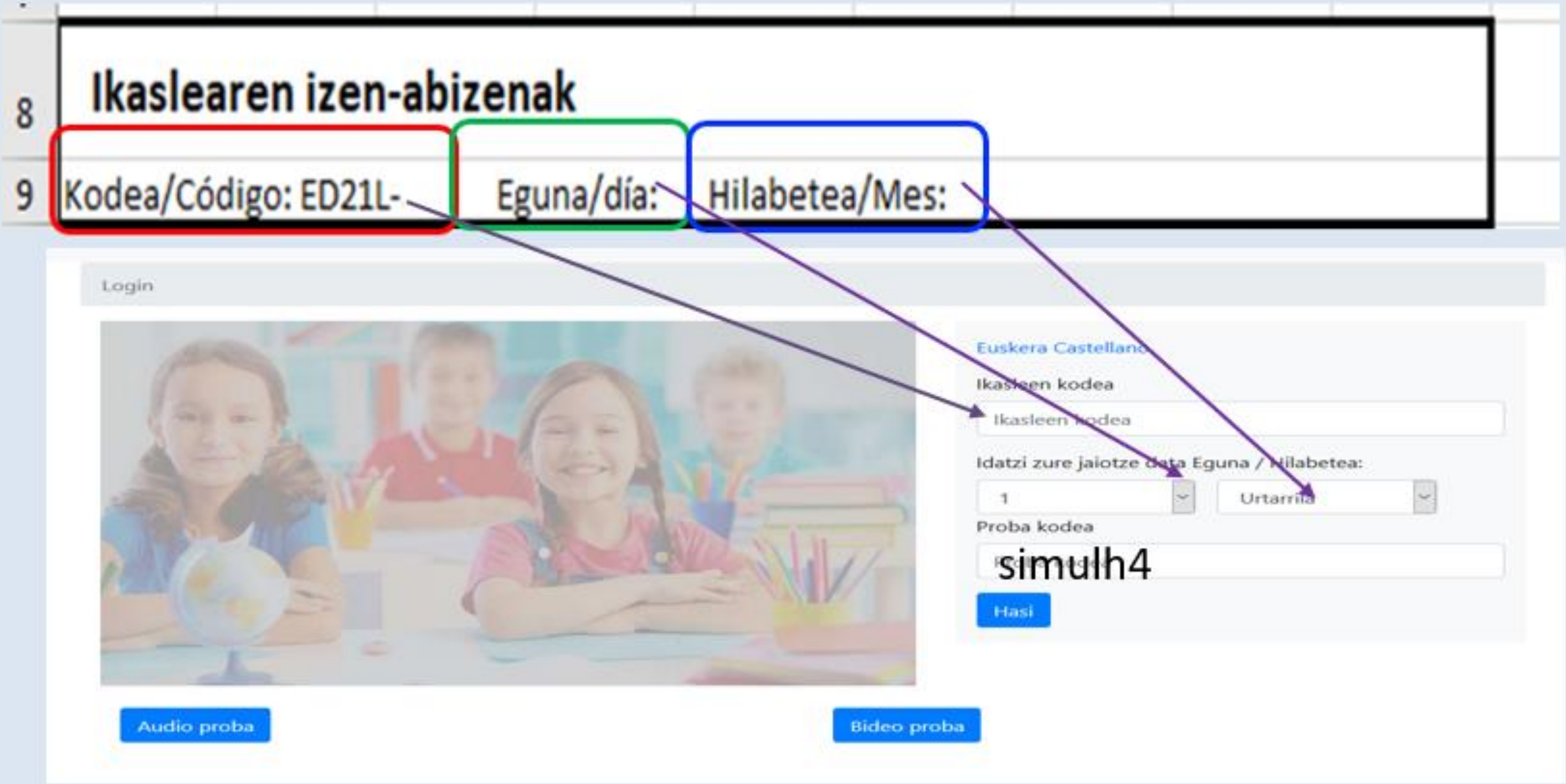
-Orain klikatu Bideo proba jartzen duen botoian…
-Ondo ikusten duzue?

Simulazioa

Zentroko ebaluazioko koordinatzaileak ikasleen etiketak emango dizkizu.

Etiketa bakoitzean, ikaslearen ED21L-XX kodea eta jaiotza eguna eta hilabetea daude.

Ordenagailuaren pantailan lehenik etiketan daukazuen ikaslearen kodea idatzi behar duzue.
Ondoren, etiketan daukazuen jaiotzaren eguna eta hilabetea idatzi behar dituzue.
Horretarako, bilatu behar dituzue zabaltzen diren leihoetan.
Jaiotza-data okerra bada, altxatu eskua.



Probetan sartzeko arazorik izatekotan, zer egin?

Erreserba-kodeak

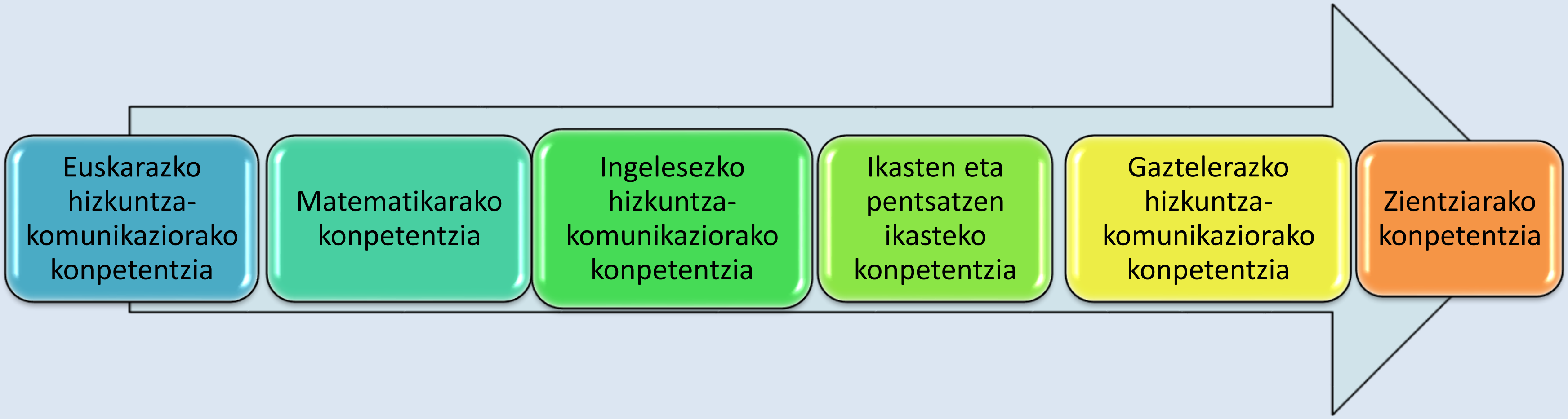
Noiz erabili behar dut erreserba-kodea?

- Ikasle berria dagoenean
- Ikasleren baten daturen bat txarto dagoenean eta beraz, ezin denean simulazioan edo proban sartu.

1	Kodea/Código:	Eguna/Día:	Hilabetea/Mes:	Hizkuntza mota/Tipo de idiom	Hizkuntza familiarra:	Mate	Zientziak/Ciencias	Ikasten ikasi/Aprender a apre	Galdetegia/Cuestionario
2	ED21LR0	1	1	ins	eus	eus	eus	eus	eus
3	ED21LR1	1	1	ins	eus	eus	eus	eus	eus
4	ED21LR2	1	1	ins	eus	eus	eus	eus	eus
5	ED21LR3	1	1	ins	eus	eus	eus	eus	eus
6	ED21LR4	1	1	ins	eus	eus	eus	eus	eus
7	ED21LR5	1	1	ins	cas	eus	eus	eus	eus
8	ED21LR6	1	1	ins	cas	eus	eus	eus	eus
9	ED21LR7	1	1	ins	cas	eus	eus	eus	eus
10	ED21LR8	1	1	ins	cas	eus	eus	eus	eus
11	ED21LR9	1	1	ins	cas	eus	eus	eus	eus
12									

Simulazioa: konpetentzien ordena

Simulazioan konpetentzien ordena, proban dagoen ordena bera izango da.



Simulazioa: informazioa eta item-motak

Hiru galdera mota-dago:

- ✓ ***Aukera bakarra da ondo dagoena.***
- ✓ ***Tauletan aukeratzekoa, batzuetan lerro berean erantzun bakarra aukeratu behar da eta, beste batzuetan lerro berean erantzun bat baino gehiago aukeratu ahal dira.***
- ✓ ***Galdera irekiak. Erantzunak idatzi egin beharko dituzue.***

PROBA EGITEKO JARRAIBIDEAK

1. PROBEI BURUZKO INFORMAZIOA

Gaur hainbat konpetentziatako proba egingo duzue ikasle guztiok: Euskara, Gaztelania, Ingelesa, Matematika, Natur Zientziak eta Ikasten Ikasi. Proba honi **SIMULAZIOA** deitzen zaio, eta aurrerago egingo duzuen Ebaluazio Diagnostikoa ezagutzeko erabiliko duzu. Azken hau, Euskadiko irakaskuntza hobetzeko eta zuei ikasten laguntzeko oso baliagarria izango den proba bat da.

Proba guztiak erantzuteko ordenagailua erabili beharko duzu.

2. PROBETAN AURKITUKO DITUZUN GALDERA MOTAK

Probetan HAINBAT galdera mota desberdin aurkitu ahal dituzu. Gehien bat hurrengo atalean ikusten direnak dira:

A. LEHENENGO GALDERA MOTA:

Lau erantzun aurkezten dira, eta zure ustez zuzena den bakarra aukeratu beharko duzu. Ikusi adibide hau:

01. Asteak zenbat egun dauzka?

- (x) 2 egun.
- ( ) 4 egun.
- ( ) 7 egun.
- ( ) 10 egun.

Galdera bat erantzun ondoren okertu zarela uste baduzu, zuzentzeko zure ustez egokia den erantzun berria markatu. Probatu dezakezu aurreko adibidearekin.

Simulazioa: informazioa eta item-motak

Botoi bi dituzue:

- ***Itzuli: aurreko orrira bueltatzeko.***
- ***Hurrengoa: hurrengo orrira joateko.***
- ***Orain beste kontu hauek irakurriko ditugu*** (probak egiteko jarraibideak)

PROBAK EGITEKO JARRAIBIDEAK

3. GALDEREN AURKEZPENA

Pantaila bakoitza bi zatitan banatzen da: ezkerrekoan informazio orokorra agertzen da (testu bat, arazo bat, etab.) eta eskuinekoan galdera bat edo batzuk.

Pantaila baten galderak amaituta, "Hurrengoa" sakatu beharko duzu. Eta horrela jarraitu, proba bukatu arte.

4. KONTUAN IZAN BEHAR DITUZUN ZENBAIT ALDERDI

- Oso garrantzitsua da galdera bakoitza osorik eta arretaz irakurtzea; gainera, ondo pentsatu behar duzu erantzuna idatzi baino lehen.
- Saia zaitez ahalik eta galdera gehien erantzuten.
- Galdera baten erantzuna zein den ez badakizu, utzi erantzun gabe eta joan zaitez hurrengora. Bukatutakoan, astirik baldin badaukazu, erantzun gabe utzi dituzun galderetara itzul zaitezke.
- Matematika proban kalkulagailua erabil dezakezu. Gainera, paper-orri bat izango duzu eragiketak egin ahal izateko.

Itzuli

Hurrengoa

ED-2021

Mila esker!