

Proiektuetarako jarduerak | 3. Blokea: Interakzioa

Bigarren Hezkuntza. 16 - 19 urte

Gustuko ez baduzu, aldatu!



Bigarren Hezkuntza

16 - 19 urte



Maila

Oinarrizkoa



Denboralizazioa

8 saio

- o 1. Fasea: 2 saio
- o 2. Fasea: 5 saio
- o 3. Fasea: 2 saio



Kideak

2 kide

JARDUERAREN DESKRIPZIOA

- o Lurralde bakoitzeko ikasleek haien komunitateak/ikastetxeak... duen arazoren bat aukeratuko dute.
- o Ikasleek arazoa kideei jakinaraziko diete, eta haiek konpontzeko aukerak emango dizkiete.
- o Ikasleek konponbideak aztertu eta onena praktikan jarriko dute.

JARDUERAREN XEDEA

- o Lurralde bakoitzeko ikasleek eztabaidatu eta adostasunetara iritsi behar dute.

- Ikasleek konponbideak bilatu behar dituzte kideek aurkeztu duten arazoarentzat.
- Ikasleek aukerarik egingarriena aukeratu behar dute.
- Ikasleek eskaera edo iradokizuna jakinarazteko kanala eta hartzailea aukeratu behar dute.

JARDUERAREN GARAPENA

1. Fasea: Prestatzea

1. urratsa:

1. orrialdea sortuko da, “Kontatu arazoa” izena izango duena eta jarraibideak izango dituena. Hortik, bi azpi-orrialde sortuko dira, lurralde bakoitzeko bat.
2. Azpi-orrialde bakoitzak horma kolaboratibo bat izango du. Bertan, ikasleek ideia-jasa bat egingo dute haien komunitateari edo ikastetxeari eragiten dieten arazoekin. Lurralde bakoitzeko ikasleek eztabaidatu egingo dute eta zein arazo aurkeztuko duten bozkatuko dute.
3. Bozketa online egin daiteke, era horretan, emaitzak kideekin partekatuko dira. Tricider tresnarekin bozketak eta iruzkinak egin daitezke. Horrela, ikasleak haien kideen ikastetxeko prozesuaren berri izango dute.
4. Konpondu beharreko arazoa aukeratutakoan, irakasleak orrialde horretan partekatuko du.



2. urratsa:

1. Nazioarteko taldeak sortuko dira.
2. “Konponbideak bila ditzagun” izeneko orrialdea sortuko da; jarraibideak izango ditu. Orrialde horretatik abiatuta, nazioarteko ekipo bakoitzeko azpi-orrialde bat sortuko da.



Azpi-orrialde bakoitzak horma kolaboratibo bat izango du. Han, lehenik eta behin, konpondu beharreko arazoa jakinaraziko zaie kideei eta, gero, kideen arazoa konpontzeko proposamena partekatuko da.

3. urratsa:

- Lurralde bereko ikastetxeek bideo/aurkezpen/infografia bat prestatuko dute haien ekipoko kideei arazoa aurkezteko:

1. Arazoaren funtsa identifikatuko dute
2. Datuak topatu eta era argian eta zehaztasunez adieraziko dituzte

4. urratsa:

- o Nazioarteko taldeetako ikasleek egindako produktua horma kolaboratibo batean trukatu dute. Gero, horma hori ekipoaren orrialdean txertatu da. Horman, iruzkinak gehi ditzakete eta informazio gehiago eskatu konponbide onena bilatzeko behar izatekotan.



5. urratsa:

- o Ekipoko ikasleek konponbideak pentsatuko dituzte eta haien kideei proposatuko dizkiete horma berean.
 1. Arazoa ulertu eta datuei buruz hausnartuko dute.
 2. Estrategia egokiak aplikatuko dituzte zehaztasun eta doitasunez.
- o Kideek haien ustez egokiena den konponbidea aukeratuko dute. Gero, gainerako ekipo nazionaleri aurkeztuko diete.



3. Fasea: Datuak biltzea eta jakitera ematea.

1. urratsa:

- Ekipo bakoitzeko ikasleek haien ekipoak proposatutako konponbideak aurkeztuko dizkiete haien lurraldeko gainerako ikaskideei.

2. urratsa:

- Lurralde bakoitzeko ikasle guztiek aurkeztutako proposamenen artean onena bozkatuko dute eta honako alderdiak puntuatuko dituzte:
 1. Konpondu beharreko arazoaren funtsa identifikatzen du.
 2. Proposatutako konponbidea errealista da.
 3. Konponbideak aldaketa positiboak eragingo ditu.
- Bozketa eskua jasota egin daiteke edo bozketarako tresna bat erabiliz. Adibidez, Mentimeter, gailu mugikor batekin bozkatu eta emaitzak zuzenean ikustea ahalbidetzen duena.



3. urratsa:

- Ikasleek zein proposamenak irabazi duen jakinaraziko diete kideei.

4. urratsa:

- “Konponbidea aplikatu” izeneko orrialdea sortuko da. Bertan, jarraibideak eta foro bat egongo dira. Azken horretan, konponbidea aplikatzeko prozesuari buruzko inpresioak partekatuko dira eta irakasleak konponbideak aplikatzean jaso diren emaitzak jakinaraziko ditu.
- Ikasleek proposamena gauzatu dute haien lurraldeetan eta, ondoren, emaitzak kideei jakinaraziko dizkiete.





5. urratsa:

- Ikasle zein irakasleek **proiektuaren egunerokoa** osatuko dute pixkanaka. Ordena finkatu daiteke (adibidez, alfabetikoa) eta jarduera bakoitzean nazioarteko ekipo bakoitzeko kide batek jarduerari buruzko iruzkin edo balorazio bat egingo du proiektuaren egunerokoan.



- Twinspacearen orrialdeak publiko egin daitezke hasieran bertan, etapa bakoitza amaitzean edo proiektua amaitutakoan. Publiko egin ondoren, gomendatzen da jakitera ematea ikastetxearen webgunearen eta sare sozialen bidez.
- Jarduera bukatzen da, komeni da irakasle-tutoreek ekipoen orrialdeetan partekatzea ikasleek jolasteko erabili dituzten azken galderak jasotzen dituen Drive dokumentuetarako estekak partekatzea.

PRODUKTUA(K)/AURREIKUSITAKO EMAITZA(K)

Arazoa eta konponbideak planteatzen dituzten aurkezpenak

TWINSPECEKO TRESNAK/KANPOKO 2.0 TRESNAK

- Foroa, orrialdeak eta TwinSpaceko proiektuaren egunerokoa.
- Horma kolaboratiboa: [Padlet](#)
- Bozkatzeko tresnak: [Tricider](#), [Mentimeter](#)

BENETAKO PROIEKTUETAN EGINDAKO JARDUEREN EREDUA(K) (PRAKTIKA ONEN EREDUAK)

Friends Fur-ever

- <https://live.etwinning.net/projects/project/68520>
- <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p68520/welcome>
- <http://friendsfur-ever.wikispaces.com/Take+care+of+me>