

Zure curriculuma eTwinning-en

1-PROIEKTUAREN IZENBURUA

Historia Asmatuaren Ipuinak

2- BIGARREN HEZKUNTZA

(12 - 16 urte* / Proiektua 2. DBHko hainbat irakasgairen curriculum-alderdiak kontuan hartuta diseinatu bada ere, proposatutako egitura beste edozein mailalara egokitu daiteke).

3- DENBORALIZAZIOA

Ikasturte bat.

4- PROIEKTUAREN DESKRIPZIOA

Aldi historiko ezberdinak ikastea.

Ikasleek hainbat irakasgaitako curriculum-edukiak eskuratuko dituzte, batez ere ikasgelan gauzatuko den diziplina anitzeko eTwinning proiektu kolaboratibo baten bidez.

Asmatutako ipuinen bilduma bat sortuko da, hainbat garai historikotan oinarrituta, Geografia eta Historia, Atzerriko Hizkuntza eta Plastika, Ikusizko eta Ikus-entzunezko Hezkuntza ikasgaien curriculumen alderdiak integratuz, IKTen erabilera arduratsua eta hezitzailea sustatuz eta gako gaitasunak garatuz.

Lan-prozesua:

Twinspace-ren funtzionamendua, ikastetxe ezberdinetako ikaskideen aurkezpena, Europako lantaldeen sorrera eta proiektuaren logotipoaren lehiaketa jakinarazten zaizkie ikasleei.

Ekipoak sortu eta gero, talde bakoitzak garai historiko bat aztertuko du. Ondoren, ikasleek egokitu zaien aldiari buruz eztabaidatuko dute foro batean. Dokumentu kolaboratibo batean, pertsonaiak sortuko dira aztertutako garaia ezaugarri sozialen arabera (pertsonaien deskripzio fisikoa eta psikikoa, nola elkarreragiten duten gizarte-mailaren arabera, nola janzten diren...). Ipuinen ekintza gertatzen den ingurunea diseinatuko da. Pertsonaien irudikapen grafikoa egingo da. Kontakizun baten oinarritzko egitura landuko da (sarrera, korapiloa eta amaiera), berariazko hizkuntza nabarmenduz (hiztegia, gramatika-beharrak, aditz-denboren erabilera). Ipuina idatziko da. Taldeen arteko ipuin-kontakteta antolatuko da (istorioak audioliburuetan erregistratuta gera daitezke). Ipuinak eta ilustrazioak liburu elektroniko batean jasoko dira.

5- BERRIKUNTZA ETA SORMEN PEDAGOGIKOA

Ikasleek beraiek egiten dituzte zereginak, lan egiten duten heinean ezagutzak lor ditzaten:

- **Flipped Classroom:** Ikerketari eta talde-lanari hainbat saio eskaini ondoren, ikasleek haien ikaskideei irakasteaz arduratuko dira.

Erabil daitezkeen tresna digitalak:

- **TwinSpace-ko foroak:** Ekipoek ideiak parteka ditzakete.
- **Lineako bilerak:** Taldekideak elkarlanean aritu daitezke zereginetan aurrera egiteko (Adobe Connect).
- **Twinboard / Padlet edo antzekoak:** Jasotako informazioa islatzeko horma digitalak.
- **Genially / Canva / Prezzi edo antzekoak:** Informazioa aurkeztea.
- **Kahoot edo antzekoak:** Ekipo guztiek azalpenak eman eta gero, barneratutako ezagutzak ebaluatzea.
- **Calaméo/ Storyjumper edo antzekoak:** Liburu / Komiki digitala.

6- HELBURUAK

Helburu Nagusia

- Diziplina anitzeko eTwinning proiektu bat egitea, ikasleek ikasgelan hainbat irakasgaitako curriculum-edukiak modu transbertsanean landu ahal izan ditzaten, ikasgelan IKTen erabilera arduratsua eta hezitzailea sustatuz eta gako gaitasunak eta baliabideak garatuz, lan kolaboratibo bat gauzatzeko.

Helburuak

- Hezkuntza-etapari dagozkion aldi historiko garrantzitsuen ezaugarriak ikastea.
- Hizkuntzaren oinarriko 4 trebetasunen blokeak garatzea.
- PIIHrekin lotutako trebetasun artistikoak garatzea.
- Sormena indartzea.
- Ikasgelan IKTak arduraz erabil daitezen sustatzea.

7. GAKO GAITASUNAK

- Hizkuntza-komunikazioa HKG.

Proiektua garatzeak gaitasun horren osagai guztiak lortzen eta hobetzen laguntzen du, hizkuntza-trebetasun guztiak ikasiz eta praktikaturaz; izan ere, ikasleek elkarlanean aritu behar dute eta ahozko eta idatzizko testuak sortu behar dituzte euskarri desberdinetan. Taldeen kulturartekotasunak osagai soziokulturala lortzen laguntzen du.

- Gaitasun digitala KG.

Europako kideekin linean lan egitea, TwinSpace-n eskaintzen diren kanalen bidez (bilera birtualak Adobe Connect-en, foroetan parte hartzea, Twinboard), IKTak modu seguruan erabiltzea eta informazioaren tratamendu kritikoa egitea lagungarriak dira gaitasun hori lortzeko.

- Ikasten ikastea IIK.

Talde bakoitzari esleitutako garai historikoak ezagutzeko dokumentazio-prozesuan ezagutzak eskuratzeak eta ezagutza horiek istorioak sortzerakoan modu praktikoan erabiltzeak ikaskuntza-prozesua garatzen laguntzen dute, eta, gainera, atzerriko hizkuntzaren irakasgaien eskuratutako hizkuntza-ezagutzak aplikatzen dira, bai eta PIIH irakasgaiko kontzeptuak, trebetasunak eta teknika artistikoak ere.

- Gaitasun sozial eta zibikoak GSZ.

Balioak eta kultura-nortasun desberdinak partekatuz nazioarteko taldeak sortzeak eta gizartea historiako hainbat garaitan aztertzeak gaitasun sozial eta zibikoak lortzen laguntzen dute, gizarte ezberdinetan oro har onartzen diren jokabide-kodeak eta ohiturak modu kritikoan ulertuz eta aztertuz, bai eta kulturen arteko dimentsioak eta dimentsio sozioekonomikoak ulertuz ere.

- Ekimenaren sentimendua eta espiritu ekintzailea ESEE.

Talde-lanak berekin dakar aztertze gaitasuna garatzea; planifikatzeko, antolatze, kudeatzeko eta erabakiak hartze gaitasuna; aldaketara egokitzeko eta arazoak konpontze gaitasuna; komunikazioa, aurkezpena, ordezkaritza eta negoziazio eraginkorrak; lan egiteko trebetasuna, banaka nahiz taldeka; parte-hartzea, lidergorako eta eskuordetzarako gaitasuna; pentsamendu kritikoa eta erantzukizunaren zentzua; autokonfiantza, ebaluazioa eta autoebaluazioa.

- Kultura-kontzientzia eta -adierazpenak KKA.

Proiektuko lantaldeen kultura-aniztasunak berekin dakar kultura- eta arte-adierazpenak ezagutzea, ulertzea eta espiritu kritikoz, jarrera irekiarekin eta errespetuz balioestea.

Garai historikoak aztertzeak aukera ematen du kultura-oinordetzari buruzko adierazpenetara sarbidea izateko.

PIIHko ezagutzen aplikazio praktikoak hainbat teknika, baliabide eta hizkuntza artistiko desberdinetako konbentzioen ezagutza barne hartzen du, baita adierazpen horien eta gizartearen arteko harremana ere.

8- CURRICULUMAREN INTEGRAZIOA

(Proiektua 2. DBHko hainbat irakasgairen curriculum-alderdiak kontuan hartuta diseinatu bada ere, proposatutako egitura beste edozein mailatarako egokitu daiteke) *

- **Geografia eta Historia.** 4. blokea. Garai historiko ezberdinak. Aro nagusiak (Erromatar Inperioa/Erdi Aroa/Berpizkundea / ...).

- **Atzerriko Lehen Hizkuntza.** 1. blokea. Ahozko testuak ulertzea. 2. blokea. Ahozko testuak sortzea: adierazpena eta elkarreragina. 3. blokea. Testu idatziak ulertzea. 4. blokea. Testu idatziak sortzea: adierazpena eta elkarreragina. Ezaugarri fisikoak/pertsonak/objektuak eta lekuak deskribatzea. Iraganeko gertaerak kontatzea. Egoerak deskribatzea.
- **PIIH.** 2. blokea. Ikusizko eta ikus-entzunezko komunikazioa. Komikietako hizkuntza. Egitura narratibo zinematografikoa.

9- IKASTETXEEN ARTEKO KOLABORAZIOA

- Landa-azterketa kolaboratiboa. Dokumentazio-prozesua.
- Pertsonaien baterako sorkuntza.
- Istorioen sorkuntza kolaboratiboa.
- Azken produktuen sorkuntza kolaboratiboa.
- Ikastetxe eta taldeen arteko ebaluazioa eta koebaluazioa.
- Ikastetxeen artean jakitera ematea.

10- IKT-AK ARDURAZ ETA MODU HEZITZAILEAN ERABILTzea

- IKT tresnak arduraz eta segurtasunez erabiltzea.
- Gailu mugikorrek lan-tresna gisa erabiltzea.
- Sareko informazioa ezberdindu eta arduraz erabiltzea. Informazio-iturri desberdinak alderatuz dokumentatzen ikastea.
- Pribatutasunaren kudeaketa sarean.
- Tresna digitalak eraginkortasunez erabiltzea.

11- EMAITZA EGIAZTAGARRIAK

11.1- Sor litezkeen azken produktuak:

- Liburu digitala: figurinak/asmaturako pertsonaia eta ipuinen ilustrazioa.
- Liburutailerra.
- Dramatizazioa.
- Aldizkari digital bat sortzea hainbat atalekin: gurutzegramak, zazpi akatsak (koadroak birsortzean), efemerideak, garaiko sukaldaritza, etab.
- Audioliburu eleanitza.
- Beste taldeen produktuen literatura-erreseinak.

11.2- Ebaluazioa:

Ebaluazio-errubrikak:

- Ikasleak:
 - Autoebaluazioa
 - Koebaluazioa
- Irakasleak:
 - Ikasleak ebaluatzea.

- Emaidzak baloratu eta aztertzea.

11.3- Jakitera ematea:

- Parte hartzen duen kide bakoitzaren hezkuntza-komunitateari aurkeztea.
- Ikastetxeko Europako Proiektuen panelean kartelak ipintzea.
- Ikastetxeen web-orria eta sare sozialak.
- Komunikabideak.