

Proiektuetarako jarduerak | 1. Blokea: Aurkezpena eta ekipoak antolatzea

Bigarren Hezkuntza. 16 - 19 urte

Ezagutu zure ekipoa eta irabazi!

	Bigarren Hezkuntza 16 - 19 urte
	Maila Ertaina
	Denboralizazioa 9 saio
	Kideak 3 kide

JARDUERAREN DESKRIPZIOA

Talde nazionalak sortuko dira eta, aldi berean, talde internazional handiago baten parte izango dira. Ikasleek talde nazionalaren argazki batean aurkezpen bideoak estekatuko dituzte. Gero, horma kolaboratibo batean txikitako argazki bat zintzilikatuko dute eta ikaskideek identifikatu beharko dituzte. Haien profiletan eta aurreko jardueretan bildutako informaziotik abiatuta, galdetegi-lehiaketa bat egin beharko dute.

JARDUERAREN XEDEA

1. Nazioarteko ekipoak sortzea: aurkezpenak eta lehenengo hartu-emanak sortzea.
2. Gamifikazio-jardueren bidez komunikatzea eta harremantzea.

JARDUERAREN GARAPENA

1. Fasea: Prestatzea (2 saio)

1. urratsa: Irakasleek haien ikasleak erregistratuko dituzte eta ikasleen pasahitzak jasotzen dituen zerrenda bat aterako dute ondoren haiei emateko.



2. urratsa: Taldeak eta aurkezpenen orrialdea sortzea

- Irakasleek ikasleak nazioarteko taldeetan antolatuko dituzte. Talde bakoitzean lurralde bakoitzeko 4 ikasle egongo dira. Gomendatzen da ikastetxe bakoitzak talde nazionalak sortzea, heterogeneoak eta gaitasun mistokoak.
- Irakasleek proiektuaren TwinSpacean orrialde bat sortuko dute. Honako edukiak jasoko dituzte:
 - Ongietorri motz bat—proiektuaren sarrera.
 - Aurkezpen-jardueren azalpena.
 - Nazioarteko taldeak eta haien tutore izango den irakasleen izena jasotzen dituen taula.



3. urratsa: Profila osatu eta lehenengo kontaktua taldearekin:

- Ikasleak TwinSpacean sartuko dira irakasleak emandako gakoekin (**erabiltzailea eta pasahitza**).
- Ikasleek haien profilak bete, aurkezpen orrialdera jo eta lehenengo jarduera osatuko dute: haien **profila** osatu eta Europako lagunak agurtu, edukazioz. Horretarako profiletan iruzkinak idatziko dizkiete. Profila osatzerakoan lagun dakieke profilak jaso beharko lukeen adieraziko dien eskema bat emanez: familia, gustuak, hobbieak... baina informazio pertsonalik, telefono zenbakirik edo helbiderik ez. Horrez gain, haiek irudikatzen dituen irudi bat igo beharko dute.



- Irakasleek aurkezpen orrialdera joko eta haien **taldekideak nor diren jakingo dute**.
- Haien taldekideak nortzuk diren jakin ondoren, dagokien **taldearen azpi-orrialdera joko dute**, han egingo baitute lan aurrerantzean.

2. Fasea: Garapena (4 saio)

1. urratsa: Nazioarteko ekipo bakoitzeko azpi-orrialde bana prestatzea

Irakasleek nazioarteko ekipo bakoitzeko azpi-orrialde bana sortuko dute. Jarduera amaitutakoan, honako edukiak jasoko ditu:

1. Ekipo bakoitzarentzako foroaren hari bana.
2. Taldearentzako horma kolaboratibo bat txertatuta.
3. Thinglink irudi bat. Azpi-talde nazional bakoitzarentzako (ekipo eta ikastetxe bereko kideak) irudi bat. Ikasle bakoitzaren aurkezpen bideoetarako estekak izango ditu.

! Gogoan izan baimena behar duzula zure ikasleen irudiak atera eta argitaratzeko. Adinez txikikoak badira, gurasoen eta tutore legalen baimena beharko duzu.



2. urratsa: Lehenengo kontaktua foroan parte-hartzea

- Irakasleak dagokion ekipoarentzako haria sortuko du eta ekipoaren azpi-orrialdera estekatuko du.
- Irakasle bakoitzak galdera bat utziko du. Proiektuarekin lotuta egon daiteke eta besteek idatzitakoari erantzun edo erreferentzia egin beharko dio (erantzun edo aipatu).
- Jarduera hau ez da zertan aldi berean egin behar, baina gomendatzen da amaitzeko epemuga bat jartzea.



3. urratsa: Aurkezpenen bideoa

- Lehenik eta behin, azpi-talde nazionalaren argazki bat behar da (ekipo eta ikastetxe bereko kideak). Haien hiri/herriaren toki interesgarriren batean edo ikastetxean egin daiteke.
- Ikasle bakoitzak aurkezpen video bat egin beharko du, informazio pertsonala emanez. Plataforma batera igoko du (Youtube).
- Azpi-talde nazionaleko kideek Thinglink kontu bat sortu beharko dute, eta han taldearen argazkia igo eta haien aurkezpenen bideoak estekatu.
- Thinglink irudia sortu ondoren, haien ekipoaren tutoreari esteka bidali beharko diote. Hark taldearen azpi-orrialdean txertatuko du.



4. urratsa: Txikitako argazkia

- Ikasleek **txikitako argazki bat** zintzilikatuko dute horma kolaboratiboan, adibidez [Dotstorming](#)-en. Ez dute haien izena adieraziko, baina bai honako informazioa:
 - Zenbaki bat irudia identifikatu ahal izateko.
 - Haiei buruzko egiazko datuak (informazio hori aldez aurretik aipatu behar da profilean edo aurkezpen bideoan).
 - Datu faltsu bat.



Bideoak eta profilak berrikusi eta nor den nor asmatu beharko dute.

- Erantzunak eta iruzkinak horman bertan idatziko dituzte:
 - Ikasleek gutxienez hiruna argazki iruzkindu beharko dituzte.
 - Argazki bakoitzak iruzkin bat baino gehiago izango ditu. Beraz, argazki bat dagoeneko iruzkindua izan bada, erantzuna emango duen hurrengoak bere taldekideak eman duen erantzunarekin ados dagoen ala ez eta zergatik azal dezake.
 - Iruzkinak idazteko epemuga bat jarriko da. Muga hori gaindituta, ikasleak identifikatu egin beharko dira eta gaur egungo haien argazki bat horman zintzilikatu beharko dute.



3. Fasea: Datuak biltzea eta jakitera ematea (3 saio)

1. urratsa: Lehiaketa ‘Zure ekipoa ezagutzen al duzu?’

- Irakasleek *Zure ekipoa ezagutzen al duzu?* orrialdea sortuko dute.
- Jarduera horretan, ikasleek **haiei buruzko bi galdera** sortu beharko dituzte. Galderen erantzuna motza edo egia/gezurra izan beharko da. Ondoren, **ekipoaren irakasle tutoreari** TwinSpacearen bidez **mezu pribatu bat bidali** beharko diete galdera eta erantzuna adierazten duena.
- Informazio hori jasota, irakasle tutoreek galderak gainerako irakasleei jakinaraziko dizkiete (Google dokumentu partekatu bat edo posta erabil daitezke). Tutoreetako batek **galdetegia/lehiaketa** sortuko du (ikasle kopurua oso handia bada, talde bakoitzeko galdetegi bana egin liteke).
- Galderak galdetegi komun batean jartzerakoan, oso ideia ona da esatea galdera bakoitza zein ekipori dagokion. Horrela, pixka bat lagunduko zaie.



- Lehiaketa egiteko aplikazio egoki bat [Quizizz](#) da. Aplikazio horrekin sortzen den galdetegian posible da ikasleek aldi berean edo haien kasa parte hartzea. Ongi erantzundako galdera bakoitzeko eta erantzuteko behar izan den denboraren arabera puntuatzen da.



- Puntuazio onena duten ikasleei bereizgarri birtual bat eman dakieke. Irabazleak bereizgarriak dituztela agertzen duen argazki bat jarri proiektuaren egunerokoan.



2. urratsa

- Ikasle eta irakasleak **proiektuaren egunerokoa** osatzen joan behar dute. Hurrenkera bat finkatu daiteke (alfabetikoa, adibidez) eta jarduera bakoitzean nazioarteko ekipo bakoitzeko kide batek hari buruzko iruzkin eta balorazio bat egin beharko du proiektuaren egunerokoan.



- TwinSpaceko orrialdeak hasieran, etapa bakoitzaren amaieran edo proiektuaren amaieran argitaratu daitezke. Argitaratu ondoren, gomendatzen da ikastetxearen webgunean edo sare sozialetan jakitera ematea.

PRODUKTUA(K)/ AURREIKUSITAKO EMAITZA(K)

Taldeen aurkezpen bideoak eta ikasleen argazkiak dituen horma.

TWinspaceKO TRESNAK/KANPOKO 2.0 TRESNAK

TwinSpaceko profil indibiduala, orrialdeak, TwinSpaceko foroa, bideoak grabatu/editatzeko tresna, estekak dituen irudia sortzeko tresna (Thinglink), horma kolaboratiboa (Dotstorming, Padlet) eta galdetegiak sortzeko tresna (Quizizz, Kahoot)

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

- Proiektua: Mystères et Enquêtes/ Misterioak eta ikerketak**

Alfred Ayza BHI, Peñíscola

<https://twinspace.etwinning.net/9937/pages/page/56140>