

Proiektuetarako jarduerak | 1. Blokea: Aurkezpena eta taldeak antolatzea

Jarri izena zure ekipoari

	Bigarren Hezkuntza 12-15 urte
	Maila Oinarrizkoa
	Denboralizazioa 3 saio
	Kideak 3-4 kide, 6-8 ikasle ekipo bakoitzeko

JARDUERAREN DESKRIPZIOA

1. Ikasleek haien profila editatzen dute eta haiek deskribatzen dituen testu bat idazten dute aldez aurretik adostu den 10 galderatako gidoi bati jarraiki.
2. Ikasleek haien kideei buruzko igarkizunak prestatzen dituzte profileko informazioa erabiliz eta foroan partekatuko dituzte besteek asma ditzaten.
3. Ekipoko ikasle bakoitzak ekipoa ordezkatzeko duen izen bat eta irudi bat partekatzen du horma kolaboratiboan.
4. Ekipoko kideek proiektu osoaren garapenean ordezkatzeko dituen izena bozkatu eta aukeratuko dute.

JARDUERAREN XEDEA

1. Hainbat nazionalitatetako ikasleen taldeak sortzea.
2. Tresna digital errazak erabiliz interakzio dinamika batean parte hartzea kide diren ikasleak ezagutzeko.
3. Ekipoaren parte direnaren sentimendua sortzea ordezkatzeko dituen izena aukeratuz.

JARDUERAREN GARAPENA

1. Fasea: Prestatzea

1. urratsa: Irakasleek ikasleak proiektuaren TwinSpacean erregistratuko dituzte eta bertan sartzeko pasahitzak eta jarraibideak emango dizkiete.



2. urratsa: Irakasleek ikasleek haien profiletan zein zehaztasun eman behar dituzten adostuko dute. Horretarako, partekatutako dokumentu bat erabiliko dute:



Informazio pertsonala eta “galderen adibideak”:

1. Idatzi definitzen zaituzten sei hitz.
2. Zein da zure abeslaririk gogokoena?
3. Zein maskota duzu etxean?
4. Zer egiten duzu zure denbora librean?
5. Zein animalia izango zinateke?
6. Zein toki ezagutu nahiko zenuke?
7. Zein da zure aktore/aktorea edo filmik gogokoena?
8. Esan hizkuntza guztietan beharrezkoa den hitz bat.
9. Zein hiru gauza eramango zenituzke irla desertu batera?
10. Zein da zure liburu edo musikarik gogokoena?

3. urratsa: Ikasleak TwinSpacean sartuko dira eta haien profila editatuko dute:

- Haiek irudikatzen dituen irudi bat igoko dute.
- Haien deskripzioa idatziko dute. Ezingo ditu 100 karaktere baino gehiago izan.



4. urratsa: Irakasleek **Jarri izena zure ekipoari!** Jarduerarentzako orrialde nagusi bat sortuko dute. Honakoa izango du:

- Jardueraren deskripzioa eta jarraibide orokorrak

- Ekipoen zerrenda duen taula irakasleek ikasleak 6 eta 8 ikasle arteko taldeetan antolatu ditzan. Ekipoek koloreen izena izan dezakete: berdea, urdina, horia... (**orrialdearen** adibidea)



Aholkua: ikasleak era orekatuan antolatu, ikastetxe bakoitzean parte hartzen duten ikasleen arabera. Saiatu gaitasun ezberdinak dituzten ikasleak nahasten ekipoak orekatuak izan daitezen...

5. urratsa: Irakasleek ekipo bakoitzeko azpi-orrialde bat sortuko dute eta “**Jarri izena zure ekipoari**” izeneko foro bat sortuko dute ekipo bakoitzarentzako hari batekin:



6. urratsa: Ekipo bakoitzaren azpi-orrialdeak honakoak izango ditu:

- Foroaren harira eramaten duen esteka
- Horma kolaboratiboa logo proposamenak uzteko



2. Fasea: Praktikan jartzea

1. urratsa: Irakasleek Proiektuaren Egunerokoan ongietorria emango dute eta lehenengo jarduera abiaraziko dute.



2. urratsa: Nor da nor? foroa

- Orrialde nagusian ikasleek zein ekipo egokitu zaien jakingo dute eta haien taldekideen profilak bilatuko dituzte.
- Informazioarekin igarkizunak prestatuko dituzte haien taldekideek nor den jakiteko. Aldi berean, nahi izanez gero proiektuaren kide guztiak agur ditzakete.
- Ikasleak agurtu egingo du (netiketa) eta taldekidearen profileko informazioan oinarrituta bere taldearen foroan igarkizun bat utziko du. Hortik abiatuta, haria jarraitzen duen hurrengo ikasleak aurreko igarkizunari erantzun beharko dio bere igarkizuna utzi baino lehen.
- Txandakatu egin behar dira eta ikasle bakoitzak gutxienez taldekide bakoitzarentzako igarkizun bana utzi beharko du. Ikasle guztiek parte hartu behar dute. Ez dago igarkizun kopuru maximorik, baina ezin da jarraitu aurreko igarkizuna ebatzi arte:



3. urratsa: Gure ekipoaren izena eta logoa

Ikasle bakoitzak bere “taldearen izena” ezartzeko proposamena utziko du egokituko zaion kolorean oinarrituta eta izen hori zergatik den egokia arrazoituz.

Honakoa egin beharko dute:

- Aukeratutako izena irudikatzen duen irudi bat igo
- Izena idatzi eta iruzkin bat idatzi izena zergatik den egokia azalduz
- Haien ekarpenak sinatu behar dituzte: izena/lurraldea



Irudiak toki askotan deskarga daitezke: [freepik](#), [pixabay](#), [unsplash](#), etab. Ez baduzu argi zein aukeratu, erabili bilatzailea:

<https://ccsearch.creativecommons.org/>

Dotstorming Padlet bezalako horma kolaboratibo bat da, baina irudi bat igo, bozkatu eta iruzkintzea ahalbidetzen du.

Konpetentzia digitala:

Oroitarazi ikasleei egile-eskubideak errespetatzea derrigorrezkoa dela.

Sustatu:

irudi libreak erabili (irudi libreen webguneen zerrenda bat eman dezakegu

“freepik”....)

egilearen erreferentzia eman

4. urratsa: Ikasleek ekipoa identifikatuko duen izena eta irudia hautatuko dute. Haien botoaren zergatia azaltzeko iruzkinak utziko dituzte eta ekarpena sinatuko dute (izena eta lurraldea).



5. urratsa: Hortik Aurrera, irakasleak ekipoei haiek aukeratutako izenez zuzenduko zaizkie.



3. Fasea: Datuak biltzea eta jakitera ematea

Nazioarteko ekipo bakoitzaren ordezkari batek bozketaren emaitza islatuko du Proiektuaren Egunerokoan. Horretarako, irakasleek utzi duten argitalpenari erantzungo dio.



PRODUKTUA(K)/AURREIKUSITAKO EMAITZA(K)

Twinspacean ekipo bakoitzeko azpi-orrialde bat foroaren hariarekin. Amaieran, ekipo bakoitzaren logoarekin eta izenarekin aurkezpen dinamiko bate gin daiteke behin betiko azpi-orrialdean ikus dadin.



TWINSPACEAREN TRESNAK/ KANPOKO 2.0 TRESNAK

TwinSpacearen profil indibiduala, orrialdeak, TwinSpacearen foroa

Horma kolaboratiboak: Dotstorming edo Padlet (edo antzeko tresna bat)