

Proiektuetarako jarduerak | 2. Blokea : Edukiak sortzea

Lehen Hezkuntza. 3 - 7 urte

Goazen askaltzera!

	Lehen Hezkuntza 3 - 7 urte
	Maila Ertaina
	Denboralizazioa 4 - 6 saio
	Kideak 4 - 6 kide

JARDUERAREN DESKRIPZIOA

Ikasleek askari sinple bat prestatuko dute. Beste ikastetxeekin askari horren puzzle bat partekatuko dute eta gainerako ikastetxeek puzzlea ebatzi eta askaria prestatzeko zein osagai erabili diren asmatu beharko dute. Beste ikastetxeetako errezetak prestatuko dira eta gogokoena bozkatuko da.

JARDUERAREN XEDEA

1. Proiektuan parte hartzen duten ikasleen egunerokoa ezagutzea. Gamifikazioa, puzzleak ebatzea.
2. Hainbat askari prestatzeko osagaiak identifikatzea.

JARDUERAREN GARAPENA

1. Fasea: Prestatzea

1. urratsa:

Ikastetxe bakoitzak aperitibo bat prestatuko du eta prestakuntza prozesu osoa bideoan grabatuko du. Bideoan errezeta prestatu duen lurraldearen izena agertu beharko da. Bideoak Materialak-Bideoak karpetara igoko da, baina ez zaizkie ikasleei erakutsiko askari eta osagai guztiak asmatu arte.



2. urratsa:

Osagai bakoitzari argazkia aterako zaio eta haiekin txartelak egingo dira. Txarteletan elikagaien izenak ingelesez eta ikastetxe bakoitzaren ama-hizkuntzan agertu beharko dira. Txartelak Materialak-Irudiak karpetara igoko dira, eta han karpeta batean gordeko.



3. urratsa:

Errezeta amaitutakoan, argazkia aterako zaio eta Jigsawplanet-ekin puzzle bat egingo da online. Horrez gain, elikagaien txartelak deskargatuko dira.



<http://www.jigsawplanet.com/>



4. urratsa:

TwinSpacean orrialde bat sortuko da puzzleen estekak partekatzeko. Ikastetxe bakoitzeko ikasleek ebatzi beharko dituzte.



5. urratsa:

Ikasleek “snacka” zein den asmatu beharko dute eta txartelen laguntzarekin osagaiak iragarri beharko dituzte. “Guess your snack” orrialdean, errezetentzako azpi-orrialde bana sortuko da. Han, ikasleen argazkiak, arbela digitalean ebaztitako puzzleenak eta osagaien txartelak partekatuko dira.



6. urratsa:

Errezeta guztien bideoak Materialak karpetara igoko dira. Gero, bideoak ikusi egingo dira, iragarpenak zuzenak ote ziren egiaztatuko da eta askari bakoitza nondik datorren ikusiko da.

2. Fasea: Praktikan jartzea

7. urratsa:

Jarraian, ikastetxe bakoitzak bere kideen errezetak prestatuko ditu aldez aurretik TwinSpacean partekatu diren urratsak zehatz-mehatz jarraituz. Eta, amaitzeko, askaltzera!

3. Fasea: Datuak biltzea eta jakitera ematea

8. urratsa:

“How we work” orrialdea sortuko da. Hor jardueraren garapenari buruzko argazki eta bideoak agertuko dira, prestatzen hasi direnetik kontsumitu diren arte.



9. urratsa:

Jarduera proiektuaren egunerokoan komentatuko da.



10. urratsa:

Amaitzeko, bideokonferentzia bat egingo da eta ikastetxeetako ikasle guztiek haien askari gustukoena bozkatuko dute. Irakasleak askari ezberdinen argazkiekin taula bat egingo du eta ikasleek haien gogokoena bozkatuko dute. Grafika bat prestatuko da [Create a graph](#) erabiliz, eta inkestaren emaitzak jasoko dira bertan. Azken jarduera honen prozesua islatzeko orrialde bat sortuko da.



PRODUKTUA(K)/AURREIKUSITAKO EMAITZA(K)

Bideoen aurkezpena, argazkiak eta grafikoak TwinSpacean. Inkestaren emaitzekin horma bat egingo da eta askari bakoitzaren izena eta jatorrizko lurraldea adieraziko dira.

TWINSPEACEKO TRESNAK/KANPOKO 2.0 TRESNAK

- TwinSpace jarduerari buruzko argazkiak eta bideoak partekatzeko.
- [Jigsaw planet](#) askarien puzzleak sortzeko.
- [Polldaddy](#) edo [Kwiksurveys](#) inkesta egiteko.
- [Google presentation](#) edo [Create a graph](#) inkestaren emaitzak agertzeko.