

# Curriculum a Twinning-en

## 1-PROIEKTUAREN IZENBURUA

*Jolastera!*

## 2- BIGARREN HEZKUNTZA

DBHko azken zikloa/Batxilergoa (beste maila batzuetara moldagarria)

## 3- DENBORALIZAZIOA

Ikasturte osoa

## 4- PROIEKTUAREN DESKRIPZIOA

Jostailuak eta haien bilakaera aztertzea.

Historian zehar jostailuek izan duten bilakaera aztertuko da. Elkarlaneko eta diziplina anitzeko proiektua da, non hainbat irakasgaitako curriculum-alderdiak integratu ahal izango diren, IKTen erabilera arduratsua eta hezitzailea sustatuz, bai eta gako gaitasunen garapena ere.

### Lan-prozesua:

I. atala: **Hitzekin jolasean**

Aurreikusitako denbora: 4 saio

Hasi aurretik, proiektua zertan datzan azalduko diegu ikasleei, eta, ondoren, TwinSpace-ren erabilerari eta funtzionaltasunei erreparatuko diegu. Jarraian:

- Ikasleak nazioz gairdiko talde mistoetan antolatuko ditugu.
- Ikasleek rolak esleituko dituzte haien taldearen barruan (bozeramaile bat, ikuskatzaile bat, koordinatzaile bat eta abar izendatuko dituzte).
- Ikasleek ezagutzen dituzten eta bururatzen zaizkien jostailuekin lotutako hitzen elkarlaneko mosaiko birtuala egingo dute.
- Jostailuen eremu lexikoa landuko dugu (eskumuturra, soinekoak eta osagarriak, orga, autoa, ziba, uztaiak, kanikak, tabak, panpina-etxeak, ebakigarriak, pilota, entzumena, armak, txintxirrina, maketak, dadoak, paper-jokoak, tauladun jolasak: xakea, damak, backgammona, etab.).
- Jolas bakoitza zer den bilatuko dugu eta kideen hizkuntzetan komunak diren hitzak ikusiko ditugu.
- Hitz horien jatorria ikertuko dugu.
- Aldizkari bat egingo dugu (fisikoa eta birtual kolaboratiboa), norberaren hizkuntzetan eta lantzen ari garen hizkuntzetan bildutako hitzekin.

Azken ataza: lineako saio batean iritziak trukatu dira eta topatutako hiztegi-desberdintasunak eta -antzekotasunak komentatu dira. Taldeka egindako lana aurkeztuko da.

Proposatutako tresnak:

---

Kanpokoak: aldizkari birtuala, material tradizionala.

## II. atala: **Historia duten jostailuak**

Aurreikusitako denbora: 8 saio

Irakasleek galdu diren edo gaurdaino iritsi diren eta oraindik kontserbatzen diren hainbat jostailu tradizional proposatuko dizkiete taldeei. Nazioarteko taldeetan banatutako ikasleek jostailuaren historia aztertuko dute.

Jarraian:

- Talde misto bakoitzak hautatutako jostailuaren azterketa egingo du: etimologia, jatorriak, historian zehar izandako bilakaera, etab.
- Ikasleak kalera aterako dira, oinezkoak eta haien senideak elkarrizketatuko dituzte, lehen nola jolasten zuten eta zer jostailu zituzten jakiteko.
- Egindako elkarrizketekin bideo komun bat egingo dute.
- Jostailu bakoitzaren denbora-lerroa egingo dute (fisikoa eta birtual kolaboratiboa).
- Jostailuen etapa ezberdinei buruzko ilustrazioak egingo dituzte.
- Jostailuaren entziklopedia bat egingo dute, lortutako informazioa eta egindako ilustrazioak biltzeko.
- Liburuki bakoitza behatu eta islatuko dute, eta lineako bilera batean gainerako taldeei etapa eta herrialde bakoitzeko funtsezko aldeak komentatuko dizkiete, halakorik balego.

Azken zeregina: gure liburukia gainerako taldeei aurkeztuko diegu, lineako bilera baten bidez.

Talde bakoitzak besteei aurkezpena egin eta gero ebaluazioa egingo du.

---

Tresnak:

-TwinSpace-a

- Kanpokoak: liburu digitalak sortzea, material tradizionala, ebaluazio digitalerako tresna.

## III. atala: **Jostailuaren museoa**

Aurreikusitako denbora: 8 saio

Proiektuaren zati honetan ekiten hasiko gara, gure ikasleek jostailu zaharrak birsortuko dituzte edo antzeko batzuk bilatuko dituzte ikastetxe bakoitzean erakusketa bat egiteko.

- Talde misto berak ikasi dituzten jostailuen antzekoak egin edo bilatuko ditu, ikasitakoaren adibide izan daitezten (adibidez, egungo ziba, buztinezko panpinak modelatzea, ebakigarriak, baloiak, etab.). Antzekorik aurkitzen ez baduzu, marrazki bat egin dezakezu.

- Ikasleek objektu bakoitzaren argazkiak egingo dituzte, eta etiketa bat sortuko dute bakoitzarentzat (fisikoa, ikastetxeko museoarentzat; eta birtuala, museo birtualarentzat), jostailua deskribatzeko eta erakusketan laguntzeko.
- Prozesua zein produktuak dokumentatuko dituzte eta argazki-muntaketa bat egingo dute.
- Ikastetxe bakoitzeko sarreran edo horretarako erreserbatutako lekuan prestatuko dute erakusketa
- Erakusketa-egun bat hitzartuko da (ahal dela, ikastetxe guztiak batera), ikasleak bideokonferentzia batean bilduko dira.
- Ikastaldeen gure museoko gida bat izendatuko dute, gainerako ikasleei jostailu bakoitzaren bilakaera, materialak eta garaia azaltzeko.
- Ate irekien jardunaldi bat antolatuko dugu senideek eta auzokideek museoa bisita dezaten.
- Bideo bat prestatuko dute emaitza eta bisitak agertzeko, bai eta bisitarien iritziak jasotzeko ere.
- Sorkuntza guztiekin museo birtual bat sortuko dute.
- Emaitzak horma birtual batera igoko dituzte eta, bertan, ikasleek beste talde eta ikastetxe batzuen emaitzei buruzko iruzkinak egiteko aukera izango dute.

Tresnak:

TwinSpace-a

Kanpokoak: museo birtualak sortzea, grabatzeko aukera ematen duen gailua, ebaluazio digitalerako tresnak.

Material tradizionala: buztina, guraizeak, itsasgarria, margoak, urmargoak, etab.

#### IV. atala: **urrunetik jolasean**

Aurreikusitako denbora: 8 saio

Amaitzeko, jostailuak nola aldatu diren eta nolako bilakaera izan duten aztertuko dugu, eta bideo-jokoan jarriko dugu arreta.

- Nazioarteko taldeetan bideo-jokoaren historia ikusiko dugu.
- (alde bakoitzak bideo-jokorik adierazgarrienetakoan artean bat aukeratuko du eta horri erreparatuko dio (Comecocos, Super Mario, Tetris, etab., gaur egunera iritsi arte)
- Ikasleek eskuratutako informazioa horma birtual batean bilduko dute eta besteek egindako lana komentatuko dute.
- Bideo bat egingo dute, non kontalari batek edo batzuek bideo-jokoaren historian zer nabarmentzen den azalduko duten eta aztertu dituzten bideo-jokoek zertan dautzan eta zein bilakaera izan duten azalduko diguten.
- Nazioarteko talde mistoek tresna, gai eta pertsonaia bat erabakiko dute eta bideo-joko bat sortuko dute.
- Zuzeneko topaketa batean euren lanaren emaitza azalduko dute eta besteek harekin jolasten dute eta iruzkinak egingo dituzte.
- Ildo horretan, proiektuaren balorazio orokorra egingo da, lineako bilera batean, eta ebaluazioaren emaitzak aztertuko dira gure proiektukideekin.

- Gure lanak egun jakin batean jakitera emango ditugu (kultura-jardunaldia, ate irekien eguna, klaustroa, auzo-elkarteak, etab.), eta erakusketa bat egingo dugu kide den zentro bakoitzean, informazioa ere argitaratuko dugu ikastetxe bakoitzaren webgune instituzionalean, sare sozialetan, etab.

Tresnak:

TwinSpace-a

Kanpokoak: programazio-tresnak, grabatzeko aukera ematen duen gailua, ebaluazio digitalerako tresnak.

## 5- BERRIKUNTZA ETA SORMEN PEDAGOGIKOAK

Proiektuaren emaitza eta froga guztiak TwinSpace-n jasoko dira. Tresna guztiak erabiliko dira proiektuaren bilakaeraren jarraipena egin ahal izateko (foroak ideiak partekatzeko, topaketetarako eta eztabaidetarako online bilerak; Twinboard horma digitalak sortzeko, iritzia emateko eta baloratzeko; etab.).

Horrez gain, honako tresnak ere erabil daitezke:

- **Online bilerak:** Zoom, Google Meet, Teams edo antzekoren bat.
- **Horma digitala:** Padlet, Linoit edo antzekoren bat.
- **Aurkezpenak:** Genially, Canva, Prezzi edo antzekoren bat.
- **Ebaluazio digitala:** Kahoot, Quizziz edo antzekoren bat.
- **Liburu digitala:** Calaméo, Storyjumper edo antzekoren bat.
- **Museo birtuala:** Artsteps edo antzekoren bat.
- **Bideon muntaketa:** Movie Maker, iMovie, InShot edo antzekoren bat.
- **Denbora-lerroa:** Sutori edo antzekoren bat.
- **Programazioa:** Scratch edo antzekoren bat.

## 6- HELBURUAK

### Helburu nagusia

- eTwinning diziplina anitzeko proiektu bat egitea, ikasleek ikasgelan hainbat irakasgaitako curriculum-edukiak zeharka landu ahal izan ditzaten, ikasgelan IKTen erabilera arduratsua eta hezitzailea sustatuz, eta elkarlanerako funtsezko gaitasunak eta baliabideak garatuz.

### Helburuak

- Hezkuntza-etapari dagozkion aldi historiko nagusien ezaugarriak ikastea.
- Askotariko premia eta jatorriak dituzten ikasleen integrazioa bultzatzea.
- Sormena sustatzea.
- Hiztegia areagotzea.
- Elkarlana sustatzea.

- Plastikako, Ikusizko eta Ikus-entzunezko Hezkuntzarekin lotutako trebetasun artistikoak garatzea.
- Gure ondare eta herentzia kulturala balioestea.
- Ikasgelan IKTen erabilera arduratsua sustatzea.

## **7. GAKO GAITASUNAK**

Komunikazio linguistikoa KLG.

Gaitasun digitala GD.

Ikasten ikastea IIG.

Gaitasun sozial eta zibikoak GSZ.

Ekimenerako eta ekintzailetzarako espiritua EEE.

Kontzientzia eta adierazpen kulturalak KAK.

## **8- CURRICULUM-INTEGRAZIOA**

Diziplina anitzeko proiektua, non hainbat irakasgairen curriculuma intregra daitekeen bertako jardueren bidez.

## **9- IKASTETXEEN ARTEKO KOLABORAZIOA**

- Dokumentazio-prozesua.
- Materialak elkarlanean sortzea.
- Ikastetxe eta ekipoen arteko ebaluazioa eta koebaluazioa.
- Familien balorazioa.
- Ikastetxeetan eta ingurunean jakitera ematea.

## **10- IKT-AK ARDURAZ ETA MODU HEZITZAILEAN ERABILTZEA**

- IKT tresnen erabilera arduratsua eta segurua.
- IKTak, premia bereziak dituzten pertsoneri laguntzeko.
- Gailu mugikorrek lanerako tresna gisa erabiltzea.
- Sareko informazioa ezberdindu eta arduraz erabiltzea. Dokumentatzen ikastea, askotariko informazio-iturriak alderatuz.
- Sareko pribatutasuna kudeatzea.
- Tresna digitalak eraginkortasunez erabiltzea.

## **11- EMAITZA UKIGARRIAK**

### **11.1- Balizko azken produktuak:**

- Liburu digitala
- Azalpen-bideoa
- Museo fisiko eta birtuala
- Maketak
- Azalpen-kartelak

- Bideo-jokoa

### **11.2- Ebaluazioa:**

Ebaluazio-errubrikak eta galdetegia:

- Ikasleak:
  - Autoebaluazioa
  - Koebaluazioa
  
- Irakasleak:
  - Ikasleak ebaluatzea
  - Emaitzak baloratu eta aztertzea
- Familiak

### **11.3- Jakitera ematea:**

- Parte hartzen duen kide oro gainerako hezkuntza-komunitateari aurkeztea.
- Ikastetxeetan eTwinning proiektuei eskaintzen zaien oholeko kartelak.
- QR kodeak ikastetxeetako eta inguruneko hormetan.
- Ikastetxeen webgune instituzionala eta sare sozialak.
- Komunikabideak.