

Proiektuetarako jarduerak | 2. Blokea: Kulturen arteko lankidetzako eta elkarriketako jarduerak.

Identitate faltsuak (*Fake identities*)



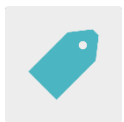
Adina 9 - 12 urte artean



Zailtasun-maila: Aurreratua



Denboralizazioa 12 saio



Etiketak: zibersegurtasuna (*e-safety*), Internet, kultura-ondarea eta online jokoak.

JARDUERAREN DESKRIPZIOA

Ikasleek joko bat sortuko dute, pirata informatikoei (*hackerrak*) informazio pertsonala ostu dutelakoan oinarrituta, Troiako guduko lau pertsonaiaren arteko identitate faltsua asmatzeko, eta haien eginkizuna informazio hori berreskuratzea izango da, nortasun hori hautemanez. Aurretik, Troiako historia ikasgelan landuko da, bideo eta jardueren bidez, bai eta lineako segurtasunaren gaia ere.

HELBURUAK

- Europako kultura-ondarea sustatzea Troiako guduen historia klasikoaren bidez, Troiako pertsonaia bati buruzko informazio pertsonala bahitu duten troiar zaharren eta gaur egungo *hacker* batzuen arteko alderaketa gisa.
- Lineako jokoen eta Interneten erabilera arduratsua eta segurua lantzea, historiaren ikerketaren ikuspegitik.
- Elkarlana sustatzea eta tresna digitalak ongi erabiltzea, kide diren herrialdeetako ikasleen arteko benetako komunikazioaren bidez, azken produktu komun bat sortzeko.

GAKO KONPETENTZIAK ETA ZEHARKAKO GAIAK

- Konpetentzia digitala
- Hizkuntza-komunikazioa
- Ikasten ikasteko konpetentzia
- Konpetentzia kultural eta artistikoa
- Konpetentzia sozial eta zibikoak
- Heziketa zibikoa

- Sexuen arteko berdintasun-aukerarako heziketa

CURRICULUMENKO EDUKIAK

- Troiako guduaren historia: hiztegia, pertsonaiak, kokalekuak, garaia, etab.
- Troiako guduaren historian ezagunak diren pertsonaiei buruzko benetako nortasun faltsuak identifikatzea eta kritikoki baloratzea.
- Tresna digitalak arduraz erabiltzea.
- Elkarlana.

INKLUSIO-ALDERDIAK

Sexuen arteko berdintasuna landuko da, Troiako guduaren jatorrizko historian rol tradizional batzuk eguneratuagoen ordeztatuz.

AURREIKUSITAKO PRODUKTUAK / EMAITZAK

Lineako joko kolaboratiboak, identitateak identifikatzeko proba batean dautzatzenak.

JARDUERAREN GARAPENA

ALDEZ AURRETIKO PRESTAKUNTZA

1. fasea. TwinSpace-a sortzea.

Irakasleek lineako bilera bat egingo dute lan-irizpideak eta lan-egutegia ezartzeko eta kide diren ikasleek lankidetzan zein tresna digitalekin lan egingo duten erabakitzeko.

Irakasleek jarduera honetarako erabiliko duten TwinSpace-ko orriak sortuko dituzte. Kasu honetan, sei orrialde proposatzen dira:

1. Gure burua aurkeztuko dugu.
2. Troiako gudua hasi da.
3. Greziarrak eta troiarrak nazioarteko taldeetan.
4. Nor da arrotza? Joko kolaboratiboak.
5. Ebaluazioa.
6. Jakitera ematea.



TwinSpace 1

[Twinspace \(etwinning-training.net\)](https://etwinning-training.net)



Tutoriala: [Nola sortu orri bat TwinSpace-n](#)

2. fasea. Ikasleak TwinSpace-ra gonbidatzea.

Dozenteeak ikasleak TwinSpace-n erregistratuko dituzte.



Tutoriala: [Nola gonbidatu ikasleak TwinSpace-ra](#)

3. fasea. Foroan eztabaidak sortzea.

«Foroa» atalean, ikasleek haien burua aurkezteko eta elkarrekin solasteko eztabaida irekiko dute irakasleek.



Tutoriala: [TwinSpace-ko foroak](#)

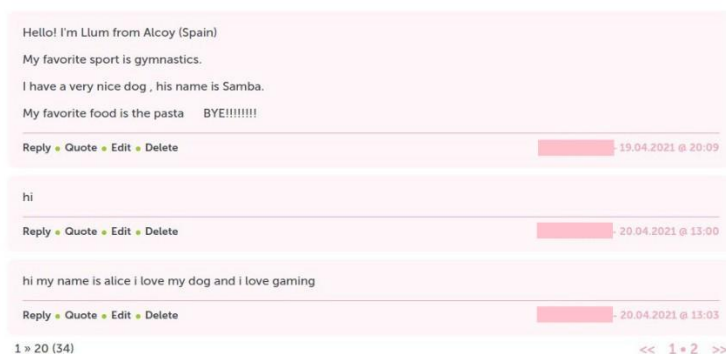
PRAKTIKAN JARTZEA

1. fasea. TwinSpace ezagutuko dugu eta gure burua aurkeztuko dugu (1 saioa)

Irakasleak TwinSpace-ko atalak erakutsiko dizkie ikasleei, eta jarduera gauzatzeko erabilgarrienak izango diren tresnak adostasunez erabakiko dira.

Ikasleak erregistratuko dira, haien profilak abatar batekin editatuko dira (www.creartuavatar.com) eta foroan hainbat hari irekiko dira, nazioarteko taldeetan komunikatu ahal izateko eta azken produktu komuna interakzioaren eta komunikazioaren bidez egin ahal izateko.

Ikasleak TwinSpace-n erregistratuta daudenean, dagokion foroaren harian aurkeztuko dute haien burua. Horretarako, sarrera bat egingo dute eta haien izena, kirolei, animaliei eta janariari buruzko gustuak labur aurkeztuko dituzte. Gainerako sarreretan elkarreragingo dute, eta jardueraren komunikazio-hizkuntza erabiliz agurtuko dute elkar.



Foroko aurkezpenaren adibidea

TwinSpace

[TwinSpace-rako esteka](#)

TwinSpace 2

2. fasea. Online segurtasunari eta identitate faltsuei buruz ikasiko dugu. (1 saio)

Irakasleak aditu bat gonbidatuko du ikasgelara, Interneti eta lineako segurtasunari buruzko hitzaldi bat eman dezan eta lineako identitate faltsuen gaia landu dezan.

Dozentea Poliziarekin edo Guardia Zibilearekin harremanetan jar daiteke Barne Ministerioak antolatzen duen [Ikastetxeetan eta Inguruneetan Bizikidetza eta Segurtasuna Hobetzeko Plan Zuzentzailearen](#) bidez.



Guardia Zibileko agente batekin izandako hitzaldiaren adibidea



Tresna: [Ikastetxeetan eta Inguruneetan Bizikidetza eta Segurtasuna Hobetzeko Plan Zuzentzailea](#)

[Edo INCIBERen Cibercooperante webgunea bisita dezake](#), eta aditu batek hitzaldi bat emateko eguna finkatu.



Tresna: [INCIBERen Cibercooperante](#)

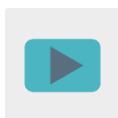
TwinSpace

[TwinSpace-rako esteka](#)

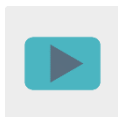
3. fasea. Troiako gudua ezagutuko dugu (2 saio).

Irakasleak Troiako batailaren istorioa aurkeztuko du klasean. Lehenik eta behin, ideia-jasa bat egiten du ikasleen aurretiazko ezagutzekin, eta, ondoren, historiari buruzko marrazki bizidunen bideo bat erakutsiko die ikasleei.

Dozenteak honako ikus-entzunezko baliabideak erabil ditzake:



Historia gaztelaniaz: [El caballo de Troya. Antigua Grecia. Los Lunnis. TVE](#)

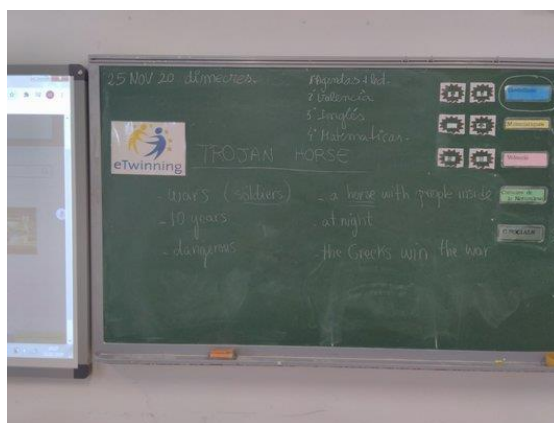


Historia ingelesez: [The Trojan Horse | TRADITIONAL STORY | Classic Story for kids | Fairy Tales | BIGBOX #fairytale](#)

Ondoren, ikasgelan historiako ideia nagusiak bateratu eta arbelean idatziko dira. Jarraian, idatzizko ulermen-jarduera bat egingo da, *Troiako guduaren liburua* izeneko. Bertan, ikasleek istorioaren sekuentzia desordenatuak dituen fitxa inprimatu bat dute, antolatu egin behar dituzte eta Troiako guduaren historiari buruzko liburu propioa egin behar dute, sekuentziak ebaki, ordenatu eta grapatuz. Azkenik, gelan ozen irakurriko da. Jarduera osagarri gisa, ikasleei eska dakieke etxean marrazki bat egin dezatela ikasgelan ikasi duten historiari buruz (gehien gustatu zaien edo atentzia eman dien sekuentzia edo istorioaren zati bat marraztu dezakete). Marrazki horretan, jatorrizko istorioko pertsonaiei buruzko rolak eta sexua aldatu behar dira, sorkuntza guztiz berritzaileak eta inklusiboak egiteko. Sorkuntza guztiak ikasgelan erakutsiko dira, ikastetxeko eTwinning txokoan edo irakasleak egokien irizten dion lekuan.



Ikasgelan bideoak ikustea



Idea-jasa arbelean



Idatziaren gaineko
ulermena
Ariketa osagarria

TwinSpace

[TwinSpace-rako
esteka](#)



4. fasea. Nazioarteko ekipoak sortuko ditugu (1 saio).

Irakasleek nazioarteko lau taldetan banatuko dituzte ikasle kideak, orekatuta kopuruari, sexuari, hezkuntza-premia bereziei eta abarri dagokienez.

Nazioarteko talde bakoitzak hari bat izango du foroan, talde horretako ikasleak komunikatu eta elkarreragin daitezten.

Nazioarteko talde bakoitzean aukeratuko dute ondorengo pertsonaia zein izango den nortasun faltsua duena: Akiles, Paris, Hektor edo Odiseo.

Foroan bozkatuta aukera dezakete pertsonaia hori.

TwinSpace

[TwinSpace-rako esteka](#)

5. fasea. Identitate faltsuaren jokoa sortuko dugu (3 saio).

Talde bakoitzean nortasun faltsua erabaki ondoren, pertsonaia bakoitzari buruz bilatu beharreko informazioa banatuko da.

Informazio hori talde guztientzat komuna izango da: izena, jaiotze-data, herrialdea, guduaren tokia eta heriotzaren data.

Nazioarteko talde bakoitzak foroaren harian aurkitutako informazioa jakinarazi eta partekatuko du. Informazio guztia jaso ondoren, talde bakoitzeko bozeramaile batek pertsonaiaren irudi bat bilatuko du. Taldeak elkarlanean aurkitutako irudia eta informazioa joko honetarako sortutako Genially tresnaren (edo antzekoaren) diapositiba bati erantsiko dizkio.

Talde bakoitzak antzeko diapositiba bat izango du, pertsonaia berberekin.

Tresna: <https://www.genial.ly/>



Genially-ko
diapositibaren
adibidea

Ikasleek Genially-ko diapositibak elkarlanean egin ondoren, irakasleek erantzunak beste orrialde batera lotu ahal izango dituzte, asmatu duten ala ez esateko. Honako tresna digital hau erabiltzea proposatzen da:

Tresna: <http://www.eduescaperoom.es/>



[TwinSpace-rako esteka](#)

6. fasea. Arrotza nor den antzematera jolastuko gara. (1 saio)

Ikasleek, nazioarteko taldeetan, elkarlaneko jolasean jokatu dute, eta lau pertsonaietatik identitate faltsua nork duen antzeman behar dute. Horretarako, informazio hori Interneten bilatzen lagundu dakieke.

Ikasle bakoitzak bere nazioarteko taldearen arabera jokatu du joko-zenbaki korrelatiboan adibidez, 1. taldekoa bada, 2. jokora jokatu du, eta horrela talde guztiekin. Horrela, beraiek diseinatu ez duten joko batean jokatu dute eta ez dute jakingo zein den identitate faltsua joko horretan.

Denbora soberan izanez gero, gainerako jokoetan joka dezakete, beraiek sortutakoetan izan ezik.



Ikasleak joko kolaboratiboan jolastera

TwinSpace

[TwinSpace-rako esteka](#)

EBALUAZIOA

Ikasleek Quizizz edo Kahoot tresna digitalak erabiliz ebaluatuko dute jarduera, Troiako guduaren historiako eduki kulturaleri buruz eta nortasun faltsuen lineako segurtasun-eduki digitalei buruz zer ikasi duten egiaztatzeko.

Tresnak: www.quizizz.com eta <http://www.kahoot.com/>



Ikasleen ebaluazioaren adibidea

Irakasleek bideokonferentzia-saio bat egingo dute jarduera horren ebaluazioa egiteko eta ikasleen ebaluazioaren emaitzak aztertzeko, horrela hobekuntza-proposamenak egiteko eta jardueran izan dituzten zailtasunak hautemateko.



Tutoriala: [Nola sortu online ekitaldi bat TwinSpace-n](#)

TwinSpace

[TwinSpace-rako esteka](#)

JAKITERA EMATEA

Jarduera ikastetxearen webgunean eta sare sozialetan argitaratuko da, jolasak gainerako hezkuntza-komunitatearekin partekatzeko eta, horrela, online identitate faltsuak hautemateak duen garrantziaz jolastu eta ikasi ahal izateko.

TwinSpace

[TwinSpace-rako esteka](#)

TWinspace-KO TRESNAK / KANPOKO 2.0 TRESNAK

TwinSpace: orriak, materialak, foroa, lineako bilerak eta partaideak.



Beste tresna batzuk:

Ikasleen abatairak sortzeko tresna: [CREARTUAVATAR](#)

Egile-eskubiderik gabeko irudiak dituen tresna: [Pixabay](#)

Jolas kolaboratiboa sortzeko tresnak: [Genial.ly](#) eta [EduEscapeRoom](#)

Ikasleak ebaluatzeko tresnak: [Quizizz](#) eta [Kahoot](#)