

Proiektuetarako jarduerak 3. blokea Kanpoko kolaborazioa duten hedatze-jarduerak

Tabletak: gure lagun berriak



Adina 4 - 7 urte artean



Zailtasun-maila: Haur Hezkuntza Aurreratua / Lehen Hezkuntza

Hasiberria



Denboralizazioa 8 saio



Etiketak: zibersegurtasuna (e-safety), Internet, tabletak, online jokoak.

JARDUERAREN DESKRIPZIOA

Ikasleek joko kolaboratibo bat sortzeko tableten erabilera egokiari buruzko marrazkiak egingo dituzte. Azkenik, jolasean arituko dira ikasgelan. Familiek parte hartuko dute.

HELBURUAK

- Sormena eta artea sustatzea.
- Haur txikiek tabletak erabiltzeari buruzko oinarrizko arauak ikastea.
- Elkarlana sustatzea eta tresna digitalak ondo erabiltzea irakaslearen gidaritzapean, kide diren herrialdeetako ikasleen arteko elkarrekintza ahalbidetuz, 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
- Berdintasunerako heziketa

CURRICULUMENKO EDUKIAK

- Tableta digitalak arduraz erabiltzea.
- Elkarlana.
- Sormena tabletak erabiltzeko oinarrizko arauak interpretatzean.

INKLUSIO-ALDERDIAK

Ikasleen arteko berdintasuna landuko da, ikasleen hezkuntza-premia bereziak edozein direla ere.

AURREIKUSITAKO PRODUKTUAK / EMAITZAK

Txikitan tabletak erabiltzeari buruzko oso oinarrizko arauak buruzko lineako jokoa.

JARDUERAREN GARAPENA

ALDEZ AURRETIKO PRESTAKUNTZA

1. fasea. TwinSpace-a sortzea.

Irakasleek, eTwinning Live ekitaldi batean gainerako kideekin online bilera bat egingo dute lan-irizpideak eta -egutegia ezartzeko, lan egiteko erabiliko diren tresna digitalak erabakitzeko. Ondoren, TwinSpace-n hainbat orrialde sortuko dituzte lan hori jasotzeko. Kasu honetan, sei orrialde proposatzen dira:

1. Gure burua aurkeztuko dugu.
2. Nola erabil ditzakegu tabletan behar bezala?
3. Nazioarteko taldeetan oinarrizko arauak aukeratu eta marraztuko ditugu.
4. Gure joko kolaboratiboan jolastuko gara.
5. Ebaluazioa.
6. Jakitera ematea.

[TwinSpace-rako esteka](#)

The logo for TwinSpace, featuring the word "TwinSpace" in a blue, sans-serif font. The "Twin" part is slightly larger and more prominent than the "Space" part. The logo is set against a light gray rectangular background.

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



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

2. fasea. TwinSpace-ko atalak ezagutzea.

Proiektua hasi aurreko bilera batean, irakasleak TwinSpace-ko atalak eta jarduera gauzatzeko erabiliko direnak erakutsiko dizkie ikasleen familiei. Azalduko da familiak TwinSpace-ra gonbidatuko direla, jardueran sartzeko eta jarraitzeko aukera izan dezaten, bai ikasleak TwinSpace-n erregistratuz, bai familiei sartzeko gakoak emanaz, bai familiak gonbidatuz.

Ikasleak gonbidatzeko:



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

Familiak gonbidatu gisa gonbidatzea:



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

TwinSpace

[TwinSpace-rako esteka](#)

Invite students

When inviting a pupil / student you need first to get approval from them and/or from a parent or a guardian. Make sure not to disclose any sensitive and private information about your student. When uploading their pictures you need first to get approval from them and/or from a parent or a guardian. We strongly recommend the use of avatars (an icon or figure representing a particular person). Please read [here](#) more regarding what you should and what you should not publish online.

For safety reasons, pupils' passwords cannot be exported and downloaded. If a password is forgotten, it can be reset by the teacher who invited the pupil.

1. Invite new or existing students

Existing students

#1  

New students

#1   

2. Check & complete the information

Make sure the password is at least 8 characters long and includes at least 1 number. Try to use a mix of characters (upper, lower case, numbers and symbols) to make it safe.

#1	Aaron familia	aaron.familia	*****	Member	
----	---------------	---------------	-------	--------	---

PRAKTIKAN JARTZEA

1. fasea. Gure burua aurkeztuko dugu (1 saio)

Ikasleak TwinSpace-n erregistratuta daudenean, familien bitartez eta irakaslearen laguntza oso gidatuarekin, gainerako kide elkartuak aurkeztuko dira irudi batzuen bidez, irakasleek Popplet tresnarekin (edo antzeko batekin) egindako taula digital kolaboratibo batean, <https://www.popplet.com>. Bertan, agur-mezu sinple bat ere erantsiko duten jardueraren komunikazio-hizkuntzan. Bai argazkia bai mezua banaka egin daitezke (eta familieek taula digitalera igoko dituzte), edo ikasle guztiak taldeko argazki berean daudela.

Taula digital
kolaboratiboaren
adibidea

TwinSpace

[TwinSpace-rako
esteka](#)



2. fasea. Nola erabil ditzakegu tabletak behar bezala? (1 saio)

Irakasleak Internetekin eta lineako segurtasunarekin zerikusia duten gaietan aditua den pertsona bat gonbidatuko du ikasgelara, tableten erabilerari buruzko hitzaldi bat eman dezan, ikasle txikiei eta haien familieei zuzendua.

Dozenteak [INCIBEn Cibercooperante](#) webgunea bisita dezake, eta aditu bat hitzaldia ematera etortzeko eguna finkatu.



Tresna: [INCIBEn Cibercooperante](#)

TwinSpace

[TwinSpace-rako esteka](#)

3. fasea. Nazioarteko taldeetan oinarritzko arauak aukeratu eta marraztuko ditugu. (3 saio).

Irakasleek bideokonferentzia bat antolatuko dute, non ikastetxe kideetako ikasle guztiek parte hartuko duten, eta denen artean bateratuko da tabletak behar bezala erabiltzeko moduari buruz aurreko hitzaldian ikasitakoa. Oinarrizko arau horiei buruzko ideiak idatzi eta gelako arbelean partekatuko dira.

Ikastetxe kide bakoitzeko ikasleek oinarrizko arau bat aukeratuko dute, eta beste ikastetxe kide bati esleituko diote, modu ordenatuan. Horretarako, TwinSpace-ko orrian taula bat antolatuko da kide bakoitzak egin behar dituen argibideak ikusteko.

DE PARTE DEL CENTRO DE...	NORMA BÁSICA DE USO DE TABLETAS	PARA QUE LA DIBUJE EL CENTRO DE...
España	Importante utilizar el uso parental en casa.	Portugal
Portugal	Cerrar todas las pestañas antes de apagar.	Reino Unido
Reino Unido	Preguntar a un adulto cualquier ventana que aparezca.	Grecia
Grecia	Navegar siempre dentro de mi propia sesión.	España

Jarraibideen taularen adibidea

Ikastetxe bakoitzeko ikasleek beste ikastetxe batek esleitutako araua marraztu beharko dute.



Ikasleak arauak marrazten

Haur guztiek marrazkiak amaitutakoan, ikastaldeak demokratikoki aukeratuko du gehien gustatzen zaien marrazkia, eta hori izango da esleitutako arauaren irudikapena.



Arbeletan egindako bozketaren adibidea

TwinSpace

[TwinSpace-rako esteka](#)

4. fasea. Gure joko kolaboratiboan jolasten gara (1 saio).

Irakasleek joko kolaboratibo bat sortuko dute, ikasleek aukeratutako marrazkiekin irudiztatutako talde guztien oinarrizko arau guztiekin.

Wordwall tresna digitala (edo antzeko bat) erabiliko da, www.wordwall.net, galderen eta erantzun posibleen sorta bat sortuz.



Joko kolaboratiboaren adibidea

Ikasgelan eta etxean, ikasleak joko kolaboratiboan jolastuko dira, eta, horretarako, irakasleen laguntza izango dute ikasgelan eta familiara etxean. Gainera,

jardueran ikasitako edukiak praktikan jarriko dituzte.



Ikasleak ikasgelan
jolasten



Tresna: www.wordwall.net

TwinSpace

[TwinSpace-rako esteka](#)

EBALUAZIOA

Ikasleek jardueraren ebaluazioa egingo dute bideoak grabatuz, eta azalduko dute zer gustatu zaien gehien jardueran, zer gustatu zaien gutxien eta etorkizunean eTwinning jarduera gehiagotan parte hartuko luketen. Bideo horiek TwinSpace-ren ebaluaziorako orrian partekatuko dira, eta ikasleek orri horretan egindako iruzkinak ere aztertuko dira.

Irakasleek ebaluazio-galdetegi bat prestatuko dute egindako jarduerak baloratzeko eta ondoren emaitzak aztertzeko, hobekuntza-proposamenak egiteko eta jarduera osoan zehar izandako zailtasunak hauteman ahal izateko.

The project promoted pupils' communication in English language. *

1 2 3 4 5

strongly disagree ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ strongly agree

The project promoted pupils' digital competence. *

1 2 3 4 5

strongly disagree ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ strongly agree

The project introduced pupils to coding tools. *

1 2 3 4 5

strongly disagree ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ strongly agree

Do you think the escape room was challenging enough for the pupils? *

☐ Yes

☐ No

Do you think the digital tools used in the project were appropriate? *

☐ Yes

Galdetegiaren adibidea



Galdetegiaren emaitzak

TwinSpace

[TwinSpace-rako esteka](#)

JAKITERA EMATEA

Joko kolaboratiboa gainerako hezkuntza-komunitatearekin partekatzen da. Ikastetxeen webgunean, sare sozialetan eta parte hartzen duten familiekin berehalako mezularitza-taldeetan argitaratuko da.

TwinSpace

[TwinSpace-rako esteka](#)

TwinSpace-ko tresnak / kanpoko 2.0 tresnak:

TwinSpace: orriak, materialak, lineako bilerak eta partaideak.



Beste tresna batzuk:

Aurkezpenerako taula kolaboratiboa sortzeko tresna: Popplet, www.popplet.com
Online joko kolaboratiboa sortzeko tresna: Wordwall, www.wordwall.net
Dozenteentzako ebaluazio-tresna: Google Forms