

TOF: Teknologia - OFE - Frantsesa

TOF DBH1eko hautazko ikasgaia da eta 3 jakintzagaik osatzen dute:

- TEKNOLOGIA eta DIGITALIZAZIOA
- OFE (Osasun Fisiko eta Emozionala)
- FRANTSESA

Ikasleek ebaluazio bakoitzean jakintzagai desberdin bat landuko dute.

TOF ikasgai bakar bat denez, **ebaluazioa** (ekainako azken nota arrunta) horrela bateratuko da:

- Jakintzagai bakoitzak 2 konpetentzia espezifiko propioak ditu eta konpetentzia espezifiko komun bat (*jarrera*).
- **PISUA EBALUAZIO ARRUNTEAN:**
 - TOF1 (Komuna): %40 (Ebaluazio guztietan kalifikatzen da)
 - TOF2 (Teknokoia): %10 (Ebaluazio bakar batean kalifikatzen da)
 - TOF3 (Teknokoia): %10 (Ebaluazio bakar batean kalifikatzen da)
 - TOF4 (OFEkoa): %10 (Ebaluazio bakar batean kalifikatzen da)
 - TOF5 (OFEkoa): %10 (Ebaluazio bakar batean kalifikatzen da)
 - TOF6 (Frantsesakoa): %10 (Ebaluazio bakar batean kalifikatzen da)
 - TOF7 (Frantsesakoa): %10 (Ebaluazio bakar batean kalifikatzen da)

- PISUA EBALUAZIOZ EBALUAZIO:



... HIRUHILEKOA (Tekno 1/3)	... HIRUHILEKOA (OFE 1/3)	... HIRUHILEKOA (Frantsesa 1/3)
TOF1 (Komuna): %40	TOF1 (Komuna): %60	TOF1 (Komuna): %60
TOF2 (Tekno): %30	TOF4 (OFE): %20	TOF6 (Frantsesa): % 20
TOF3 (Tekno): %30	TOF5 (OFE): %20	TOF7 (Frantsesa): % 20

- KALIFIKAZIO SISTEMA:

1.-TEKNOLOGIA ETA DIGITALIZAZIORAKO HASTAPENAK.

Ebaluatu beharreko konpetentziak hiru izango dira, bakoitza bere ebaluazio irizpideekin. *Ikasgaiarekiko errespetua, parte hartzea eta bizikidetza (TOF1)* konpetezia **behaketaren eta koebaluazioaren** bidez ebaluatuko da. *Teknologiaren garapena eta prozesu teknologikoa (TOF2)* eta *Ingurune digitalak eta pentsamendu konputazionala (TOF3)* konpetentziak zenbait ariketa, jarduera eta proiektuetan ikasleak aurkezten dituen lanak ebaluatuz kalifikatuko da, heteroebaluazioa (irakasleak) eta autoebaluazioa erabiliz; beraz, ez da azterketarik egingo.

Baldintza garrantzitsuak: landuko diren konpetentzia bakoitzean gutxienez 3ko kalifikazioa lortu behar da; jakintzagaia gainditu ahal izateko atalen arteko oreka egon behar du.

ERREKUPERAZIO SISTEMA

- Eguneroko dinamikan, hobetu beharrak zehaztuko dizkio irakasleak ikasleari eta lanak errepikatuz gainditzeko aukera izango du ikasleak.
- Ebaluazioko azken emaitza HASIERAKOA bada, lan bat eskatuko zaio ikasleari, Ebaluazio irizpideetako azken bi atalei dagokionez. *Ikasgaiarekiko errespetua, parte hartzea eta bizikidetza* konpetentzian hurrengo hiruhilekoko jakintzagaian hobetzeko aukera izango du, azkenekoan ezik.

2.-OFE

Ebaluatu beharreko konpetentziak hiru izango dira, bakoitza bere ebaluazio irizpideekin. *Ikasgaiarekiko errespetua, parte hartzea eta bizikidetza (TOF1)* konpetezia **behaketaren eta koebaluazioaren** bidez ebaluatuko da: Lehenengo konpetentzia hau gainditzeko derrigorra izango da ikasgaia gainditu ahal izateko, hau da, %60 horretatik gutxienez %30 atera behar da. Beste bi konpetentziak, TOF4 eta TOF5, gelan egingo diren ariketa eta dinamiken bidez

baloratuko dira. **Baldintza garrantzitsuak:** landuko diren kompetentzia bakoitzean gutxienez 3ko kalifikazioa lortu behar da; jakintzagaia gainditu ahal izateko atalen arteko oreka egon behar du.

ERREKUPERAZIO SISTEMA

- TOF1 kompetentzia ez bada gainditzen, hurrengo ebaluaketetan kompetentzia horretan duen balorazioa kontutan izango da errekuperatu ahal izateko.
- TOF4 eta TOF5 lanez bidez errekuperatu ahal izango da.



3.-FRANTSESA

ERABAKI METODOLOGIKOAK:

TEKNOLOGIA ETA DIGITALIZAZIORAKO HASTAPENAK

Metodologia aktiboak

Metodologia aktiboak erabiliko dira. Irakaskuntza aktiboko ereduak oinarritzeko kompetentzien garapena errazten duten irakasteko eta ikasteko estrategiak erabiltzen ditu, testuinguruko egoera eta zeregin integratuak planteatzean.

Eredu hau ikasleengan zentratzen da; ikasleak dira bere ikaskuntza prozesuaren protagonistak eta jardunean ikasten dute. Ikasleen autonomia eta berdinen arteko elkarrekintza sustatzen da, ikaskuntza kooperatiboa oinarrituz.

Proiektuen metodoa

Ikasleei arazo edo eginbehar bat aurkezten zaie, eta prozesu teknologikoaren faseak jarraituz problema teknologiko horri ebazpen bat eman behar diote. Abiapuntua den arazo horrek objektu edo mekanismo bat erakitzea izango du helburu, eta prozesu horretan teknologia alorreko zenbait eduki aplikatu beharko dituzte.

Jarduera motak

- **Bakarkako** jarduerak: zenbait ariketa norberak bere gogoeta edota lana egitera zuzenduak egongo dira.
- **Taldeko** jarduerak: proiektuaren prestakuntza, antolakuntza, ekoizpenean eta aurkezpenean taldean jardun beharko dute

Baliabide didaktikoak

- Ikastetxeko Teknologia webgunea.



- Classroom plataforma erabiltzen dugu apunteak, ariketak eta oro har, informazioa zabaltzeko eta trukatzeko
- Internet-en dauden baliabideak: infografiak, aurkezpen digitalak (prezi, power point...), bideoak...
- Tailerreko materiala eta erremintak, ikasgelako ordenagailuak.

Ikasleen taldekatzea

- Gelan duten taldekatze bera erabiliko da proiekturako
- Partaideen arteko harreman ona izatea kontuan hartuko da, baita lan egiteko joera ere (momentu batean homogeneousotasuna bilatuko da, eta beste batzuetan heterogeneousotasuna).

Espazioa eta denboraren antolaketa

- **Gelan** hainbat azalpen eta proiektuen prestaketa egingo da. Ikasle bakoitzak bere ordenagailua eskuragarri izango du eta ikastordu gehienetan erabiliko da.
- **Tailerrean** ikasleak taldeetan banaturik proiektuak gauzatuko dituzte

OSASUN FISIKOA ETA EMOZIONALA

Osasun Fisiko eta Emozionaleko saioetan, metodologiak parte-hartzailea, inklusiboa eta gogoetatsua izango da. Konfiantzazko giroa sustatzen da, ikasleek beren emozioak eta pentsamenduak beldur eta aurreiritzi gabe adieraz ditzaten. Irakaslea gidari gisa arituko da, autohausnarketa eta elkarrizketa irekia sustatuz, besteak beste, autozainketari, emozioen kudeaketari eta ongizate fisikoaren garrantziari buruz. Jardueretan ariketa praktikoak eta talde-dinamikak sartzen dira, ikasleak beren esperientziak partekatzera eta fisikoki zein emozionalki nola sentitzen diren **hausnartzera gonbidatzen dituztenak**. Eztabaida eta jokoen bidez, sentimenduekiko kritika soziala garatzea sustatuko da, ikasleei beren emozioak modu osasungarrian ezagutzen, baloratzen eta kudeatzen irakatsiz. Irakaslearen portaerak enpatikoa, errespetuzkoa eta ikasleen behar emozionalekiko adeitsua izango da, eta espazio seguru bat sortuko da ikasle bakoitza entzun eta ulertua sentitu dadin.

HEZKIDETAZAREN IKUSPUNTUTIK: 🧐Betaurreko moreak beti jantzita.

EDUKIEN ALDETIK

- Ikasgaiarekin lotuta dauden emakumeen presentzia zaindu eta bisibilizatu.
- Emakumeen ez presentziaz edo presentzia urriaz ere hitz egin.
- Euskaraz dauden material osagarriak bilatzen saiatu behar dugun bezala, emakumeen parte hartzea bermatzen duten materialak bilatzen saiatuko gara.

JARRERAREN ALDETIK

- Tokiz kanpo dagoen jarrera edo komentarioren bat entzuten badugu eskola eten eta ikastetxearen ildoak zein den gogorarazi.
- Hala ere, ez sartu probokazioetan ikasle guztien aurrean, baina ez ikusiarena ez egin. Eskolaren ostean heldu gaiari ikasle horrekin.
- Saiatu guztien parte hartzea bermatzen. Hitza gutxi batzuen esku geratzen dela somatzen badugu, egoera iraultzeko estrategiak landu hasiera hasieratik.

Eskaini protagonismoa ixilei edo kokilduta daudenei.



KONPETENTZIA ESPEZIFIKOAK	EBALUAZIO IRIZPIDEAK	LOTURA FUNTSEZKO KONPETENTZIEKIN (Deskriptore operatiboak)
TOF1: (Komuna) Trebetasun pertsonalak eta sozialak	6.1. Jarrera positiboa klasean 6.2. Talde-lanean aktiboki laguntzea eta harreman positiboak eraikitzea, modu eraginkorrean komunikatuz. 6.3. Taldean egin beharreko lanen banaketan parte hartzea, inklusioa, entzute aktiboa eta emakumeen ahalduntzea bultzatuz,	KE3, STEM3, STEM5, KD3, KPSII1, KPSII3, KPSII4, EK2, EK3, HK2, HK3
TOF2: (Tekno) Teknologiaren garapena eta prozesu teknologikoa	1.1. Problemei aurre egin kontzeptu eta prozedurak jarrera eraikitzailea aplikatuz. 1.2. Problema baten aurrean materialak, tresnak ondo hautatzea eta ondo planifikatzen eta antolatzen ditu zereginak. 2.1. Problema definitzea erabiltzen duten informazioa kontrastatzea (fidagarria den edo ez). 2.2. Materialak eta erramintak modu seguru batean erabiltzen jakitea eta modeloak fabrikatzea. 3.1. Produktu bat sortzeko prozesua irudikatzea eta jakinaraztea.	HKK1, HKK3, STEM1, STEM3, STEM2, KD1, KD3, KD4, KD5 KPSII3, KPSII4, KPSII5 EK1, EK3, KAKK3.

TOF3. (Tekno) Ingurune digitalak eta pentsamendu konputazionala.	4.1. Algoritmoak eta fluxu diagramak erabiltzen ditu. 4.2. Algoritmo sinpleak programatzea 5.1. Egunero erabili ohi diren gailu digitalak eraginkortasunez eta segurtasunez erabiltzea 5.2. Edukiak sortzea eta materialak prestatzea egile-eskubideak errespetatuz. 5.3. Informazioa modu egituratuan antolatzea, biltegiatze seguruko teknikak aplikatuz.	 HKK1, KE2, STEM1, STEM3, STEM4, KD2, KD3, KD5 KAKK1, KAKK3 eta KAKK4. KPSII4, KPSII5 EK3
TOF4. (OFE) Motrizitatea	1.1. Hainbat proposamen ludomotor eta artistikoespresibo antolatzea inguruneak eskaintzen dituen motibazioetan eta aukera pertsonaletan oinarrituta, proposamen horietan aktiboki parte hartuz. 1.2. Proposamen ludomotor berriak edo alternatiboak ezagutzea praktikaren eta haien barneeta kanpo-logikaren azterketaren bidez, haiekiko interesa eta errespetua agertuz. 1.3. Joko eta kirol tradizional eta egokitueta aktiboki parte hartzea, norberaren esku-hartzea baloratuz eta autonomia progresiboarekin egokituz eta, aniztasunarekiko errespetuan oinarrituta, era kooperatiboan ikasiz. 1.4. Proposamen artistiko-espresiboak era gidatuan garatzea euskal tradizioaren eta beste kultura batzuen ezagutzaren bidez, norberaren gaitasunekiko konfiantza agertuz. 1.5. Bizitza aktibo eta osasungarri baten ezaugarriak (fisiologikoak, emozionalak, dietetikoak eta abar) eta jardun motor biziaren ondorio positiboak ezagutzea, haren onurak ezagutuz, biziz eta gozatuz.	HKK5, KPSII1, KPSII3, KPSII4, KPSII5, KE1, KE3 STEM5, HK1, HK2 eta HK3. EK3, KAKK3 eta KAKK4
TOF5. (OFE) Emozioen kudeaketa eta elkarbizitza	2.1. Lehen eta bigarren mailako emozioak ezagutzea, bizipen pertsonala baloratuz eta gainerakoen emozioak identifikatzen lagunduz. 2.2. Erregoulazio emozionaleko hainbat teknika praktikan jartzea, emozioez jabetuz. 3.1. Jarduera fisikoa ongizate pertsonalaren eta harreman-ongizatearen iturri gisa aztertzea, jardun motorrez gozatuz eta jardun horiek estresa murrizteko estrategiatzat hartuz. 3.2. Giro positiboa sortzen laguntzea, portaera prosoziala eta kooperazio-portaera agertuz eta	HKK5, KE1, STEM5, KPSII1 eta KPSII2



	komunikazio espresiboa eta harkorra praktikan jarritz.	
TOF6. (Frantsesa) Komunikazioa: ulermena eta ekoizpena.	1.1. Zenbait euskarritan, argi eta hizkuntza estandarrean adierazitako ahozko testu eta testu idatzi eta multimodal oso labur eta errazen zentzu orokorra eta informazio espezifikoa eta esplizitua interpretatzea eta aztertzea, laguntza bisualarekin edo testuinguruko laguntzarekin eta berriro entzuteko edo berrespena eskatzeko aukerarekin. 1.2. Komunikazio-egoerarako estrategia eta ezagutza egokienak lagunduta hautatzea, antolatzea eta aplikatzea, testuen zentzu orokorra, funtsezko informazioa eta xehetasun garrantzitsuenak ulertzeko, eta hitzik gabeko elementuak interpretatzeko. 2.1. Komunikazio-egoerara egokitutako testu oso laburrak, oso errazak, aldeztuak, aurretik prestatuak, egituratuak eta ulergarriak ahoz adieraztea behar besteko zuzentasunez, ahozkeraz eta intonazioz, zenbait euskarritan deskribatzeko, kontatzeko eta informatzeko, betiere hitzeko baliabideak eta hitzik gabekoak modu gidatuan erabiliz eta hizkuntzaren erabilera eraginkorra eta etikoa eginez. 2.2. Testu oso laburrak eta errazak, ulergarriak, egitura argikoak eta oinarritzko lexikoa izango dutenak antolatzea eta idaztea, koherentziaz, kohesioz eta proposatutako komunikazio-egoerara egokituz, ezarritako jarraibideak betez, banaka edo modu kooperatiboan, tresna analogiko eta digitalen bidez. 2.3. Lagunduta, testuak berrikusteko eta testuen prestaketan kooperatzeko oinarritzko ezagutzak eta estrategiak hautatzea, antolatzea eta aplikatzea, zereginaren eta beharren arabera baliabide analogiko edo digital egokienak erabiliz. 3.1. Egoera interaktiboak, sinkronoak edo asinkronoak, oso labur eta errazak planifikatzea eta horietan parte hartzea, zenbait baliabidetan oinarrituz (hala nola errepikapena, erritmo mantsoa edo hitzik gabeko hizkuntza), eta enpatia eta hizkuntza-adeitasunarekiko errespetua erakutsiz, baita solaskideen komunikaziobeharrekiko ere, hizkuntzaren erabilera diskriminatzaile eta estereotipo oro baztertuz. 3.2. Lagunduta eta hurbileko inguruneetan, komunikazioa hasteko, mantentzeko eta amaitzeko, hitza hartzeko eta lagatzeko, eta argibideak eta azalpenak eskatzeko eta	HKK1, HKK3, HKK5 KE2, KE3 STEM4 KD1, KD2, KD3 KPSII1, KPSII3, KPSII5 EK1, EK3 KAKK2, KAKK3



	formulatzeko oinarritzko estrategia egokiak hautatzea, antolatzea eta erabiltzea. 3.3. Plangintza- eta kudeaketa-estrategiak hautatzea eta aplikatzea, baita estrategia kooperatibo errazak eta konplexuak ere, talde-lanean esleitutako erantzukizun indibidualak bere gain hartuz eta sortzen diren gatazkak kudeatuz. 4.1. Eguneroko egoera errazetan testu, kontzeptu eta komunikazio oso labur eta errazak inferitzea eta azaltzea, solaskideekiko eta erabilitako hizkuntzekiko errespetua eta enpatia erakutsiz, eta beren hurbileko ingurunean elkar ulertzeko eta aditzeko arazoak konpontzen parte hartzeko interesa azalduz, hainbat baliabide eta euskarri baliatuz. 4.2. Lagunduta, zubiak sortzen eta komunikazioa errazten lagunduko duten eta informazioa ulertzeko eta sortzeko balioko duten oinarritzko estrategiak, komunikazio-asmoetara egokituak, aplikatzea, baliabide eta laguntza analogikoak edo digitalak erabiliz, unean uneko beharren arabera.	
TOF7. (Frantsesa) Kultura eta eleaniztasuna.	5.1. Zenbait hizkuntza alderatzea eta haien arteko antzekotasunak eta desberdintasunak kontrastatzea, haien funtzionamenduari buruz gogoeta eginez, lagunduta. 5.2. Atzerriko hizkuntzan eraginkortasunez komunikatzeko eta berori ikasteko gaitasuna hobetzeko, oinarritzko estrategiak eta ezagutzak erabiltzea eta bereiztea, beste parte-hartzaile batzuen eta euskarri analogiko eta digitalen laguntzaz. 5.3. Atzerriko hizkuntza ikasteko aurrerapenak eta zailtasunak identifikatzea eta erregistratzea, zailtasun horiek gainditzeko estrategia eraginkorrenak lagunduta hautatuz eta autoebaluazioko eta koebaluazioko oinarritzko estrategiak eta tresnak erabiliz, hala nola Hizkuntzen Europako Portfolioan (HEP) edo ikasteeguneroko batean proposatutakoak, aurrerapenak esplizitatuz eta partekatuz. 6.1. Enpatiaz eta errespetuz jokatzeko kulturarteko egoeretan, hala nola eTwinning plataformak emandakoetan, hizkuntzen eta kulturen arteko loturak eraikiz eta eguneroko komunikazio-testuinguruetan diskriminazio, aurreiritzi eta estereotipo oro baztertuz. 6.2. Atzerriko hizkuntza hitz egiten den herrialdeek berezkoa duten aniztasun linguistikoa,	HKK5, KE2, KE3, KD2 KPSII1, KPSII3, KPSII5 HK3 KAKK1

soziokulturala eta artistikoa atseginerako eta aberastasun pertsonalerako iturri gisa onartzea eta horretara egokitzea, iraunkortasuna eta demokrazia sustatzen dituzten elementu kulturalak eta linguistikoak partekatzeko interesa erakutsiz.



Jakintzagai bakoitzak 2 konpetentzia espezifiko propioak ditu eta konpetentzia espezifiko komun bat: **TOF1: Ikasgaiarekiko errespetua, parte hartzea eta bizikidetza (jarrera).**



PISUA:

... HIRUHILEKOA (Tekno 1/3)	... HIRUHILEKOA (OFE 1/3)	... HIRUHILEKOA (Frantsesa 1/3)
TOF1 (Komuna): %40	TOF1 (Komuna): %60	TOF1 (Komuna): %60
TOF2 (Tekno): %30	TOF4 (OFE): %20	TOF6 (Frantsesa): % 20
TOF3 (Tekno): %30	TOF5 (OFE): %20	TOF7 (Frantsesa): % 20

***Landuko diren jakintzagai bakoitzean gutxienez 3ko kalifikazioa lortu behar da gainditzeko, eta ebaluazioen arteko batazbestekoan gutxienez EGOKIA (5) lortu.**

1.-TEKNOLOGIA ETA DIGITALIZAZIORAKO HASTAPENAK.

Ebaluatu beharreko konpetentziak hiru izango dira, bakoitza bere ebaluazio irizpideekin. *Ikasgaiarekiko errespetua, parte hartzea eta bizikidetza (TOF1)* konpetezia **behaketaren eta koebaluazioaren** bidez ebaluatuko da. *Teknologiaren garapena eta prozesu teknologikoa (TOF2)* eta *Ingurune digitalak eta pentsamendu konputazionala (TOF3)* konpetentziak zenbait ariketa, jarduera eta proiektuetan ikasleak aurkezten dituen lanak ebaluatuz kalifikatuko da, heteroebaluazioa (irakasleak) eta autoebaluazioa erabiliz; beraz, ez da azterketarik egingo.

Baldintza garrantzitsuak: landuko diren konpetentzia bakoitzean gutxienez 3ko kalifikazioa lortu behar da; jakintzagaia gainditu ahal izateko atalen arteko oreka egon behar du.

ERREKUPERAZIO SISTEMA

- Eguneroko dinamikan, hobetu beharrak zehaztuko dizkio irakasleak ikasleari eta lanak errepikatuz gainditzeko aukera izango du ikasleak.
- Ebaluazioko azken emaitza HASIERAKOA bada, lan bat eskatuko zaio ikasleari, Ebaluazio irizpideetako azken bi atalei dagokionez. *Ikasgaiarekiko errespetua, parte hartzea eta bizikidetza* konpetentzian hurrengo hiruhilekoko jakintzagaian hobetzeko aukera izango du, azkenekoan ezik.

2.-OFE



Ebaluatu beharreko konpetentziak hiru izango dira, bakoitza bere ebaluazio irizpideekin. *Ikasgaiarekiko errespetua, parte hartzea eta bizikidetza (TOF1)* konpetezia **behaketaren eta koebaluazioaren** bidez ebaluatuko da: Lehenengo konpetentzia hau gainditzea derrigorra izango da ikasgaia gainditu ahal izateko, hau da, %60 horretatik gutxienez %30 atera behar da. Beste bi konpetentziak, TOF4 eta TOF5, gelan egingo diren ariketa eta dinamiken bidez baloratuko dira. **Baldintza garrantzitsuak:** landuko diren konpetentzia bakoitzean gutxienez 3ko kalifikazioa lortu behar da; jakintzagaia gainditu ahal izateko atalen arteko oreka egon behar du.

ERREKUPERAZIO SISTEMA

- TOF1 konpetentzia ez bada gainditzen, hurrengo ebaluaketetan konpetentzia horretan duen balorazioa kontutan izango da errekuperatu ahal izateko.
- TOF4 eta TOF5 lanez bidez errekuperatu ahal izango da.

3.-FRANTSESA

EKINTZA OSAGARRIAK:

AAA

Helburua: **Aaa**

Curriculumarekin lotura:

8.1. aaa.

8.2. aaa



ERABAKI METODOLOGIKOAK:

TEKNOLOGIA ETA DIGITALIZAZIORAKO HASTAPENAK

Metodologia aktiboak

Metodologia aktiboak erabiliko dira. Irakaskuntza aktiboko ereduak oinarritzeko konpetentzien garapena errazten duten irakasteko eta ikasteko estrategiak erabiltzen ditu, testuinguruko egoera eta zeregin integratuak planteatzean.

Eredu hau ikasleengan zentratzen da; ikasleak dira bere ikaskuntza prozesuaren protagonistak eta jardunean ikasten dute. Ikasleen autonomia eta berdinen arteko elkarrekintza sustatzen da, ikaskuntza kooperatiboa oinarrituz.

Proiektuen metodoa

Ikasleei arazo edo eginbehar bat aurkeztu zaie, eta prozesu teknologikoaren faseak jarraituz problema teknologiko horri ebazpen bat eman behar diote. Abiapuntua den arazo horrek objektu edo mekanismo bat erakitzea izango du helburu, eta prozesu horretan teknologia alorreko zenbait eduki aplikatu beharko dituzte.

Jarduera motak

- **Bakarkako** jarduerak: zenbait ariketa norberak bere gogoeta edota lana egitera zuzenduak egongo dira.
- **Taldeko** jarduerak: proiektuaren prestakuntza, antolakuntza, ekoizpenean eta aurkezpenean taldean jardun beharko dute

Baliabide didaktikoak

- Ikastetxeko Teknologia webgunea.
- Classroom plataforma erabiltzen dugu apunteak, ariketak eta oro har, informazioa zabaltzeko eta trukatzeko
- Internet-en dauden baliabideak: infografiak, aurkezpen digitalak (prezi, power point...), bideoak...
- Tailerreko materiala eta erremintak, ikasgelako ordenagailuak.

Ikasleen taldekatzea

- Gelan duten taldekatze bera erabiliko da proiekturako
- Partaideen arteko harreman ona izatea kontuan hartuko da, baita lan egiteko joera ere (momentu batean homogeneotasuna bilatuko da, eta beste batzuetan heterogeneotasuna).

Espazioa eta denboraren antolaketa

- **Gelan** hainbat azalpen eta proiektuen prestaketa egingo da. Ikasle bakoitzak bere ordenagailua eskuragarri izango du eta ikastordu gehienetan erabiliko da.
- **Tailerrean** ikasleak taldeetan banaturik proiektuak gauzatuko dituzte



OSASUN FISIKOA ETA EMOZIONALA

Osasun Fisiko eta Emozionaleko saioetan, metodologiak parte-hartzailea, inklusiboa eta gogoetatsua izango da. Konfiantzazko giroa sustatzen da, ikasleek beren emozioak eta pentsamenduak beldur eta aurreiritzi gabe adieraz ditzaten. Irakaslea gidari gisa arituko da, autohausnarketa eta elkarrikeria irekia sustatuz, besteak beste, autozainketari, emozioen kudeaketari eta ongizate fisikoaren garrantziari buruz. Jardueretan ariketa praktikoak eta talde-dinamikak sartzen dira, ikasleak beren esperientziak partekatzen eta fisikoki zein emozionalki nola sentitzen diren **hausnartzera gonbidatzen dituztenak**. Eztabaida eta jokoen bidez, sentimenduekiko kritika soziala garatzea sustatuko da, ikasleei beren emozioak modu osasungarrian ezagutzen, baloratzen eta kudeatzen irakatsiz. Irakaslearen portaerak enpatikoa, errespetuzkoa eta ikasleen behar emozionalekiko adeitsua izango da, eta espazio seguru bat sortuko da ikasle bakoitza entzun eta ulertua sentitu dadin.

HEZKIDETAZAREN IKUSPUNTUTIK: 🕒 Betaurreko moreak beti jantzita.

EDUKIEN ALDETIK

- Ikasgaiarekin lotuta dauden emakumeen presentzia zaindu eta bisibilizatu.
- Emakumeen ez presentziaz edo presentzia urriaz ere hitz egin.
- Euskaraz dauden material osagarriak bilatzen saiatu behar dugun bezala, emakumeen parte hartzea bermatzen duten materialak bilatzen saiatuko gara.

JARRERAREN ALDETIK

- Tokiz kanpo dagoen jarrera edo komentarioren bat entzuten badugu eskola eten eta ikastetxearen ildoak zein den gogorarazi.
- Hala ere, ez sartu probokazioetan ikasle guztien aurrean, baina ez ikusiarena ez egin. Eskolaren ostean heldu gaiari ikasle horrekin.
- Saiatu guztien parte hartzea bermatzen. Hitza gutxi batzuen esku geratzen dela somatzen badugu, egoera iraultzeko estrategiak landu hasiera hasieratik.

Eskaini protagonismoa ixilei edo kokilduta daudenei.

(HKK) HIZKUNTZA-KOMUNIKAZIORAKO KONPETENTZIA

HKK1: Euskaraz eta gaztelaniaz ahoz, idatziz eta era multimodalean edo siglez bidez hitz egiten du, koherentziaz, zuzentasunez eta gizartetestu inguruekiko egokitasunez, eta elkarrekintza komunikatiboetan parte hartzen du, lankidetzan eta errespetuz, informazioa trukatzeko eta ezagutza sortzeko, bai eta lotura pertsonalak eraikitzeko ere.

HKK2: Pertsona-, gizarte-, hezkuntza- eta lanbidearlotako ahozko, idatzizko eta multimodalezko edo zeinuzko testuak euskaraz zein gaztelaniaz, ulertzen, interpretatzen eta baloratzen ditu jarrera kritikoz, hainbat testuingurutan modu aktiboan eta informatuan parte hartzeko eta ezagutza eraikitzeko.

HKK3: Hainbat iturritatik datorren informazioa, euskaraz eta gaztelaniaz, gero eta modu autonomoagoan aurkitu, hautatu eta kontrastatzen du, haren fidagarritasuna eta egokitasuna ebaluatuz, irakurketa-helburuen arabera, eta manipulatzeko eta desinformatzeko arriskuak saihestuz; informazioa integratu eta ezagutza bihurtzen du, komunikatzeko, ikuspegi sortzaile, kritiko eta pertsonala hartuz, jabetza intelektuala errespetatzearekin batera.

HKK4: Autonomiaz irakurtzen ditu bere adinerako egokiak diren hainbat lan euskaraz eta gaztelaniaz, bere gustu eta interesetara hobekien egokitzen direnak hautatuz; ondare literarioa esperientzia indibidual eta kolektiboaren bide pribilegiatutzat hartzen du; eta bere esperientzia biografikoa eta ezagutza literario eta kulturalak mugiarazten ditu, obren interpretazioa eraikitzeko eta partekatzeko eta gero eta konplexuagoak diren asmo literarioko testuak sortzeko.

(KE) KONPETENTZIA ELEANIZTUNA

KE1: Hizkuntza bat edo gehiago modu eraginkorrean erabiltzen ditu, familiako hizkuntzaz edo hizkuntzez gain, bere komunikazio-premiei behar bezala eta egoki erantzuteko, bai bere garapen eta interesei dagokienez, bai eremu pertsonaleko, sozialeko, hezkuntzako eta profesionaleko egoera eta testuinguruei dagokienez.

KE2: Bere esperientzietatik abiatuta, bere ikaskuntza-prozesuei buruz hausnartzen du, eta beste hizkuntza eta ikasgai batzuetan eskuratutako ezagutzak eta komunikazioa transferitzeko estrategiak erabiltzen ditu, eta konfiantzazko jarrera erakusten du komunikatzeko gaitasuna hobetzeko ikasteko duen konpetentzian.

KE3: Ikastetxearen eta ingurunearen hizkuntzaaniztasuna onartzen du, aniztasun horrekiko errespetuzko eta enpatiazko jarrera erakusten du, eta hizkuntzak komunikabide eraginkortzat, kulturaondaretzat eta gizarte-kohesioa sustatzeko tresnatzat hartzen ditu.



HKK5: Bere komunikazio-praktikak elkarbizitza demokratikoaren, gatazkak elkarriketaren bidez konpontzearen eta pertsona guztien eskubide-berdintasunaren zerbitzura jartzen ditu, hizkuntzaren erabilera diskriminatzaileak baztertuz, bai eta hizkuntzaren bidezko boteregehiegikeriak ere, hizkuntzaren erabilera eraginkorra eta etikoa ere bultzatzeko eta euskararen ohiko erabilerarekiko jarrera asertiboa izateko.

(STEM) MATEMATIKARAKO KONPETENTZIA eta ZIENTZIA, TEKNOLOGIA ETA INGENIERITZARAKO KONPETENTZIA

STEM1: Arrazoiketa matematikoaren berezko metodo inductibo, deductibo eta logiko batzuk erabiltzen ditu, baita metodo zientifikoaren arrazoiketa hipotetiko-deductiboa ere egoera ezagunetan, eta problemak ebazteko hainbat estrategia hautatu eta erabiltzen ditu, jarraitutako soluzioak eta prozesua kritikoki aztertuz eta prozedura birformulatuz, beharrezkoa izanez gero.

STEM2: Pentsamendu zientifikoa erabiltzen du bere inguruan gertatzen diren sistema natural eta materialei buruzko prozesu eta gertaera batzuk ulertzeko eta azaltzeko, ezagutzen konfiantza bereganatuz garapenaren motor gisa, galderak planteatuz, eta hipotesiak egiaztatuz esperimentazioaren eta ikerketaren bidez, tresna eta tresna egokiak erabiliz, zehaztasunaren eta egiazkotasunaren garrantzia balioetsiz, eta eredu zientifikoarekiko ondorio esanguratsu eta koherenteren bat lortuz, zientziaren irismenari eta mugei buruzko jarrera kritikoa erakutsiz.

STEM3: Proiektuak planteatzen eta garatzen ditu, eta, horretarako, hainbat prototipo edo eredu diseinatu, fabrikatu eta ebaluatzen ditu, premia edo arazo bati modu sortzailean eta kooperatiboan irtenbidea emango dioten produktuak sortzeko eta/edo erabiltzeko, talde osoaren parte-hartzea

(KD) KONPETENTZIA DIGITALA

KD1: Interneten bilaketa aurreratuak egiten ditu (bilaketa-terminoen, formatuaren, gaurkotasunaren eta lizentziaren arabera), baliozkotasun-, kalitate-, gaurkotasun- eta fidagarritasun-irizpideak kontuan hartuta, informazioa modu kritikoan hautatu eta ulertzen du, modu esanguratsuan konbinatuz, eta modu ordenatuan artxibatuz, berreskuratu eta erreferentzia egiteko, jabetza intelektualaren errespetatuz.

KD2: Etengabeko ikaskuntzako bere ingurune pertsonal digitala kudeatzen eta erabiltzen du jatorrizko ezagutza eta eduki digitalak hainbat formatutan ekoizteko eta gordetzeko, atazaren edo beharren arabera dagozkion tresna digitalak erabilia, bai dauden edukiak berrerabilia, bai sortutako edukiei lizentziei buruzko ezagutza aplikatuta.

KD3: Sare sozialen edo lineako komunitateen gisako tresnen eta/edo plataformen bidez parte hartzen, laguntzen eta elkarrengaitan du, komunikatzeko, lankidetzan lan egiteko eta edukiak, datuak eta informazioa partekatzeko; horretarako, bere helburura ondoen egokitzen dena aukeratzen du, bere ekintzak, presentzia eta ikusgarritasuna modu arduratsuan kudeatzen ditu sarean, eta herritartasun digital aktibo, zibiko eta gogoetatsua gauzatzen du.



saiatuz, sor daitezkeen gatazkak modu baketsuan konponduz, ziurgabetasunaren aurrean egokituz eta iraunkortasunaren garrantzia baloratu.

STEM4: Prozesu, arrazoiketa, erakustaldi, metodo eta emaitza zientifiko, matematiko eta teknologikoen elementu garrantzitsuenak argi eta zehatz interpretatzen eta transmititzen ditu, hainbat formatutan (grafikoak, taulak, diagramak, formulak, eskemak, sinboloak...) eta kultura digitala modu kritikoan aprobeztatzen du, hizkuntza matematiko-formala barne, etika eta erantzukizunez, ezagutza berriak partekatzeko eta eraikitze.

STEM5: Osasun fisikoa eta mentala eta ingurumena babesteko zientifikoki oinarritutako ekintzei ekiten die, eta etika- eta segurtasunprintzipioak aplikatzen ditu ingurune hurbila modu jasangarrian eraldatzeko proiektuak egitean, haren eragin globala baloratu eta kontsumo arduratsua praktikatu.

STEM6: Modu kritikoan justifikatzen du ikerketa zientifikoaren beharra eta horren aplikazioak eta aurrerapen zientifiko-teknologikoak gizartearen ongizatean, hainbat egoera problematikoren aurrean erabaki arrazoituak hartzeko gizarte modernoaren garapenean izan duten zeregina ezagututa.

(KPSII) KONPETENTZIA PERTSONALA, SOZIALA ETA IKASTEN IKASTEKOAK

KPSII1: Bere emozioak erregulatzen eta adierazten ditu, eta, horretarako, baikortasuna, erresilientzia, autoeraginkortasuna eta ikasteko asmoa eta motibazioa bilatzen ditu, edozein testuingurutan sortzen diren erronkak eta aldaketak modu konstruktiboan kudeatu eta bere helburuekin harmonizatu.

KD4: Gailu digitalak babesten ditu, segurtasunestrategiak egunean erabiltzeko moduari buruz, badaki bere burua eta beste batzuk ziberjazarpenetik babesten, eta ulertzen ditu teknologien erabilerari lotutako osasun-arriskuak (ergonomia, adikzioak), eta ulertzen du teknologiak ingurumenjasangarritasunean duen eragin positiboa eta negatiboa.

KD5: Ea identifikatzen dituen arazo teknikoak eta gabeziak baliabideen erabilerari, tresnei eta bere konpetentzia digitalaren garapenari dagokienez, eta soluzioak ematen dizkien; ea garatzen dituen informatika-aplikazio errazak eta arazo zehatzak konpontzeko edo proposatutako erronkei erantzuteko irtenbide teknologiko sortzaile eta iraunkorrak; ea interesik agertzen duen eta ulertzen dituen teknologia digitalen bilakaeraren, haien garapen sozial iraunkorraren eta erabilera etikoaren azpiko printzipio orokorrak eta logika.

(HK) HERRITARTASUNERAKO KONPETENTZIA

HK1: Bere nortasunaren dimentsio sozialari eta herritarrari buruzko ideiak aztertzen eta ulertzen ditu, bai eta identitatea zehazten duten gertaera sozial, historiko eta arauemaileei buruzkoak ere, eta arauak, enpatia, ekitatea eta espiritu konstruktiboa errespetatzen ditu besteekiko elkarreaginean, hainbat testuinguru sozioinstituzionaletan.

HK2: Europako integrazio-prozesutik, Euskadiko Autonomia Estatututik eta



KPSII2: Faktore sozialekin lotutako osasunerako arriskuak ezagutzen ditu, maila fisikoan eta mentalean bizi-ohitura osasungarriak finkatzeko, eta ikaskuntza sustatzen eta oztopatzen duten baldintza pertsonalak eta inguruneak identifikatzen ditu.

KPSII3: Besteen ikuspegiak eta esperientziak modu proaktiboan ulertzen ditu, eta ikaskuntzan txertatzen ditu, talde-lanean parte hartzeko, zereginak eta erantzukizunak modu ekitatiboan banatuz eta onartuz eta estrategia kooperatiboak erabiliz.

KPSII4: Bere ikaskuntza-prozesuari buruzko autoebaluazioak egiten ditu, informazioa baliozkotzeko, sostengatzeko eta kontrastatzeko eta ondorio garrantzitsuak ateratzeko iturri fidagarriak bilatuz.

KPSII5: Epe ertainerako helburuak planifikatzen ditu eta atzeraelikadurako prozesu metakognitiboak garatzen ditu, ezagutza eraikitze prozesuan dituen akatsetatik ikasteko.

giza eta haurren eskubideetatik datozen printzipioak eta balioak eta onartzen ditu, eta, horretarako, Erkidegoko jardueretan parte hartzen du, hala nola erabakiak hartzean edo gatazkak konpontzean, jarrera demokratikoarekin, aniztasunarekiko errespetuarekin eta genero-berdintasunarekiko, gizarte-kohesioarekiko, garapen iraunkorrekiko eta munduko herritartasuna lortzearekiko konpromisoarekin.

HK3: Funtsezko eta gaurkotasuneko arazo etikoak ulertzen eta aztertzen ditu, norberaren eta besteen balioak kritikoki kontuan hartuz, eta bere iritziak garatuz, eztabaida moralari aurre egiteko elkarriketarako, argudiatzeko, errespetuzko eta edozein diskriminazio edo indarkeriaren aurkako jarreraz.

HK4 :Jarduera lokal eta globalen arteko interdependentzia, ekodependentzia eta interkonexioko harreman sistemikoak barne hartzen ditu, eta modu kontzientean eta motibatuan hartzen du bizimodu iraunkorra eta ekosozialki arduratsua.

(EK) EKINTZAILERAKO KONPETENTZIA

EK1: Beharrak eta aukerak aztertzen ditu, eta erronkei zentzu kritikoarekin aurre egiten die, iraunkortasunaren balantzea eginez, ingurunean izan dezaketen eragina baloratuz, ideia eta irtenbide berritzaileak, etikoak eta iraunkorrak aurkezteko, eremu pertsonalean, sozialean, kulturean eta ekonomikoan balioa sortzera bideratuta.

EK2: Norberaren indarguneak eta ahuleziak ebaluatzen ditu, autoezagutzako eta autoeraginkortasuneko estrategiak erabiliz, eta ekonomiaren eta finantzen funtsezko elementuak ulertzen ditu, ekonomia- eta finantza-ezagutzak aplikatzen dizkie jarduera eta egoera zehatzei, eta

(KAKK) KONTZIENTZIA ETA ADIERAZPIDE KULTURALERAKO KONPETENTZIA

KAKK1: Edozein garaitako ondare kultural eta artistikoaren funtsezko alderdiak ezagutu, kritikoki estimatu, errespetatu eta sustatzen ditu, eta bere nortasuna eraikitze kultura- eta arteaniztasunari datxekion adierazpen-askatasuna eta aberastea baloratzen ditu.

KAKK2: Gozatu, ezagutu eta aztertu autonomiaz ondareko adierazpen artistiko eta kultural nabarmenenen berezitasunak eta intentzionalitateak, haien hizkuntza eta elementu tekniko bidez, edozein bitarteko edo euskarritan.



lankidetza- eta talde-lana erraztuko duten trebetasunak erabiltzen ditu, ekintzara esperientzia ekintzaile baliotsua eramango duten beharrezko baliabideak biltzeko eta optimizatzeko.

EK3: Ideia eta konponbide baliotsuak sortzeko prozesua garatzen du, eta erabakiak hartzen ditu, modu arrazoituan, planifikatzeko eta kudeatzeko estrategia arinak erabiliz. Egindako prozesuari eta lortutako emaitzari buruzko gogoeta egiten du, prototipo berritzaileak eta baliozkoak sortzeko prozesua burutzeko, esperientzia ikasteko aukeratzat hartuta.

KAKK3: Ideiak, iritziak, sentimenduak eta emozioak sormenez eta irekian adierazten ditu. Autoestimua, sormena eta pertenezia-se... garatzen ditu, adierazpen kultural eta artistikoaren bidez, enpatiaz eta lankidetzazko jarreraz.

KAKK4: Interpretazioaren, exekuzioaren, inprobisazioaren eta konposizio musikalaren bidez produktu artistikoak eta kulturalak sortzeko oinarritzko baliabide/euskarri plastikoak, i ikusentzunezkoak, soinuak eta gorputzezkoak ezagutzen, hautatzen eta sormenez erabiltzen ditu. Eskaintzen dizkioten garapen pertsonal, sozial eta ekonomikorako aukerak identifikatzen ditu.

OINARRIZKO JAKINTZAK

TEKNO:

OFE:

FRANTSESA:

* Legearen arabera, asteriskodunak ezinbestekoak dira.

Jakintza guztiak oinarritzkoak dira, baina asteriskodunak, ezinbestekoak.



Sergio Tejero, Koldo Mitxelena BHIko "BeA" (Berrikuntza metodologikoaren [Arduraduna](#))-(r)en 'KMk', [Creative Commons Aitortu-EzKomertziala-PartekatuBerdin 4.0 Nazioartekoa lizentzia](#) baten mende dago.

Jatorrizko informazioa eta legedia, [Hezigunean](#).