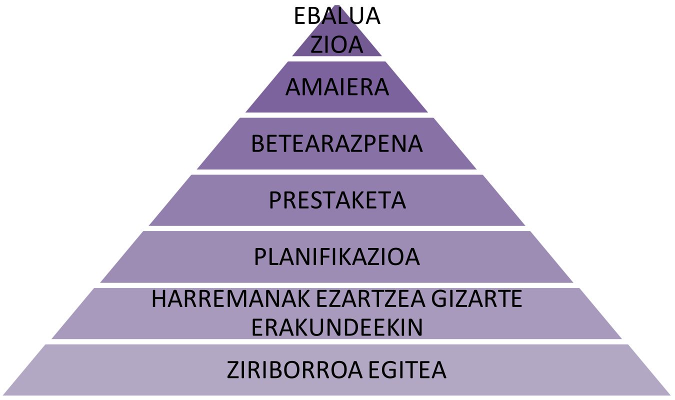
E R A N S K I N A K

I. Eranskina: Proiektua garatzeko faseak

Ikasketa eta Zerbitzua arloko proiektua diseinatzeko eta garatzeko, Puigek et al-ek (2006) eta Zerbikasek (2008b) azaldutako prozesua jarraitu dugu. Aditu horiek prozesuak hiru une nagusi dituela defendatzen dute: prestakuntza, betearazpena eta ebaluazioa. Aldi berean, hiru une horiek zazpi etapatan banatzen dituzte.



1. grafikoa. I-S proiektua garatzeko faseak

Hurrengo lerroetan proiektua garatzeko emandako pausoak etapaz etapa ikus daitezke:

A) <u>Lehenengo fasea: prestakuntza</u>

1. Etapa: zirriborroa egitea.

Lehenengo pausoan proiektuaren esparrua; belaunaldien arteko trukea, erabaki dugu. Horretarako, seigarren mailako ikasleekin eta adineko pertsonekin garatzea erabaki dugu. Adineko pertsonak boluntarioak izango dira, gure hasierako asmoa ikasleen familiekin eta herriko jubilatu-etxearekin kontaktuan jartzea izanda. Hala ere, herrian izandako aurreko esperientziengatik ikasleen aiton-amonekin garatzea erabaki dugu. Azkenik, proiektua zein irakasgaitan garatuko den adostu dugu ikastetxearekin.

Bigarren pausoan taldearen ezaugarri nagusiei buruzko ikuspegi bat lortzea izan da gure helburua. Horretarako taldekideen motibazioak eta interesguneak eta taldeko giro morala,

baloreak, jarrerak, proiektuka lan egiteko esperientzia, adimen eta ikasketa maila ikertu ditugu.

Behin taldearen ezaugarriak jakinda, zerbitzu soziala (dinamizazio saioak) definitu dugu, ezaugarri horietara egokituz. Modu berean, ikasketaren ardatz nagusiak zehaztu ditugu. Irakasleek Gizarte Zientziak, Tutoretza, Euskara, Musika, Artea eta Heziketa Fisikoa irakasgaiak proiektuan sartuko direla esan digutenez gero, irakasgai horien programazioak eta curriculuma aztertu ditugu.

2. **Etapa: harremanak ezartzea gizarte erakundeekin.**

Proiektuaren zirriborroa prestatu ondoren, zerbitzua garatzeko erakundeak bilatzen hasi gara. Ikastetxeak ez zuen nahi eskolako eta eskolaz kanpoko ekintzak nahastu, eta horregatik ez zitzaion egokia iruditu Gurasoen Elkartearen presentzia. Boluntarioak bilatzeko jubilatuen etxera joatea pentsatu dugu, baina, herrian izan ziren aurreko esperientziengatik ikastetxeak nahiago izan zuen ez kontaktatzea. Ondorioz, boluntarioak bitartekorik gabe bilatuko ditugula adostu dugu ikastetxearekin.

Zahar-etxeari dagokionez, Gueñeseko zahar-etxeko zuzendariarekin bildu gara eta proiektua azaldu diogu. Zuzendariari ondo iruditu zaio proposamena. Adineko pertsonen ezaugarriak komentatu eta zerbitzuaren aspektu teknikoak adostu ditugu: ordutegia, gela, soinu ekipoa, segurua eta kontaktatzeko era. Aspektu horiek guztiak zehatz-mehatz jaso ditugu lankidetza-akordio batean.

3. **Etapa: plangintza.**

Normalean, proiektuaren plangintza umeekin eta irakasle taldearekin batera prestatzen da, baina kasu honetan guk geuk egin dugu. Ikasleei dagokienez, haien esperientzia falta eta haiekin egoteko eta ideiak komentatzeko denbora eza kontuan hartuta, egokiena iruditu zaigu plangintza euren iritzia kontuan hartu gabe eratzea. Irakasleekin aldiz, beraiek proiektuaren plangintzan parte-hartzea nahi izan dugu, baina, denbora falta zutela argudiatuz guk antolatzeko eskatu digute, ordu kopurua eta irakasgaiak bakarrik finkatuz. Etapa honetan hartu ditugun erabakiak honako hauek dira:

- Alderdi pedagogikoak zehaztea: proiektuaren helburuak, jarduerak, antolamendua, ordutegia, ebaluazioa eta hezitzaile bakoitzaren eginkizunak finkatu ditugu.
- Kudeaketa eta antolakuntza zehaztea:
  - Baldintza formalak: boluntarioen presentzia eta irteera ikastetxearen seguruan sartuta daudela ziurtatu ditugu. Modu berean, irteera egiteko eta umeen aragazkiak erabiltzeko familien baimenak aztertu ditugu.
  - Familiekiko harremanak: proiektua, irteera eta amaierako festa familiei komunikatzeko gutunak idatzi ditugu.
  - Garraioa: Feve trenbide enpresarekin finkatu dugu.
  - Proiektuaren berri hedatzea: Ikastetxeak erabaki du bere *facebook*-ean eta *webgunean* proiektua jasotzea.
  - Aurrekontua: proiektuaren gastuak eta kudeatzeko era tutoreekin adostu ditugu.

4. Etapa: prestaketa.

Proiektuaren ezaugarriak behin planifikatuta umeekin lan egiten hasi gara. Lehenengo momentuan taldearen baloreak, aurreiritziak eta giroa ikertu ditugu. Behin horiek jakinda, arazoa lantzeko saio batzuk egin ditugu umeek arazoari buruzko kontzientzia hartzeko eta sentsibilizazioa garatzeko. Azkenik, zerbitzua prestatzen hasi gara. Gure aurreko planifikazio guztia ordu kopuru zehatz baten arabera finkatuta zegoen, baina fase honetan ordutegi murrizketaren berri izan dugu. Ondorioz, aldaketak egin behar izan ditugu.

B) Bigarren fasea: betearazpena

5. Etapa: betearazpena

Proiektua martxan jarri dugunean, irakasle eta arduradun moduan aritu gara. Irakasle moduan batetik, proiektua bideratu dugu umeekin eta bestetik, proiektua behin eta berriro egokitu behar izan dugu ordutegiaren arabera. Aldi berean, ikasleen familiekin harremanetan egon gara proiektuaren momentu berezienak (hasiera, emanaldiaren eguna eta amaierako festa) jakinaraziz. Zahar-etxearekin ere kontaktuan egon gara emanaldiaren data finkatzeko eta aspektu teknikoak birpasatzeko.

6. Etapa: amaiera

Etapa hau zerbitzua eman ondoren garatzen da eta bertan azkeneko hausnarketa egin dugu taldearekin. Hausnarketa horren bidez umeen sentimenduak eta iritziak jaso eta horrelako esperientziak garatzen jarraitzera bultzatu ditugu ikasleak, konpromiso sozialaren grina pizten saiatuz. Modu berean, ikasketaren helburuak abiapuntutzat hartuta, berrikuspena egin dugu ikasleekin jakiteko zenbaterainokoa izan den helburu horien lorpena. Horretarako amaierako galdetegia eta hausnarketa saioa egin ditugu. Azkenik, proiektua ospatu dugu amaierako festa batean. Gure asmoa izan da ikasleek egindako esfortzua saritzea eta auto-estimua sendotzea, familiei eta gizarteari egindako lana komunikatzea eta erakundearen laguntza eskertzea.

C) Hirugarren fasea: ebaluazioa

7. Etapa: ebaluazioa

Behin esperientzia amaituta, bere ebaluazioa egin dugu, hau da, proiektuaren egokitasuna neurtu dugu. Horretarako, esperientziaren parte-hartzaile guztien iritzia kontutan izan dugu. Modu berean, parte hartu dugun pertsona guztion ebaluazioa ere egin dugu: ikasleen ebaluazioa, erakundearen ebaluazioa, irakasleen ebaluazioa eta gure auto-ebaluazioa.

Hurrengo taulan proiektuaren kronograma ikus daiteke:

Hilabetea Etapa	16/ 06	16/ 07	16/ 08	16/ 09	16/ 10	16/ 11	16/ 12	17/ 01	17/ 02	17/ 03	17/ 04	17/ 05
Zirriborroa												
Erakunde harremana												
Plangintza												
Prestaketa												
Betearazp.												
Amaiera												
Ebaluazioa												

1. Taula. Proiektuaren kronograma

II. Eranskina: Ikasketa Zerbitzuaren eta Ikasketa Dialogikoaren arteko konparazioa

EZAUGARRIAK	IKASKETA ETA ZERBITZU SOLIDARIOA[1]	IKAS KOMUNITATEAK[2]
Jatorria eta eboluzioa	50. hamarkadan jaio zen Estatu Batuetan. Egun, arrakasta nabaria du Ipar eta Hego Amerikan. Europan, Herbehereak dira erreferentea eta estatu mailan, Kataluniak eta EAEk garatzen dituzte esperientzia gehienak.	60. hamarkadan jaio zen Estatu Batuetan. Egungo erreferenteak Estatu Batuak, Kanada, Brasil eta Korea dira. Espainian, esperientzia gehienak Katalunian eta EAE-an garatzen dira.
Oinarri teorikoak	- William James: zerbitzu soziala gazteen artean lankidetza, harrotasuna, gizarteari laguntzeko grina eta partaide izateko zentzua sortzeko baliogarria da. - John Dewey: ikasketa esperientziaren bidez lortzen da eta arazo errealetatik hausnarketa eta pentsamendua sortuko dira ikasketa esanguratsua izanda.	- Jürgen Habermas: Komunikazio Akzio Teoria. Pertsonok komunikatzeko gai gara eta komunikazio hori gainontzeko pertsonekin garatzen da. - Paulo Freire: Pedagogia Dialogikoa. Berdinen arteko dialogoa hezkuntzaren oinarrizko tresna da. Dialogoak komunitatea barne-hartzen du, ikasketa prozesua eragiten dutelako. Hezkuntzak esperientzian oinarritu eta aldaketa soziala lortzeko bideratua izan behar du.
Printzipio pedagogikoak	- Esperientzia eta hausnarketa. - Diziplinartekotasuna. - Erabilgarritasun soziala. - Bizitzarako gaitasunak. - Baloreak eta solidaritatea garatzea.	- Berdinen arteko interakzio produktiboa. - Adimen kulturala: - Aldaketa soziala. - Ezberdintasunerako berdintasuna. - Solidaritatea garatzea eta estereotipoak gainditzea.
Estrategia metodologikoak	- Curriculumarekin lotura eta zerbitzu soziala garatzeko estrategiak - Hausnarketa. - Behaketa eta koebaluazioa.	- Talde interaktiboak. - Liburutegi zuzenduak. - Tertulia dialogikoak. - Senideen prestakuntza.
Ikaslearen rola	Ikasketaren protagonista da bere ezagutza eraikitzen.	Ikasketa prozesu protagonista da.
Irakaslearen rola	Umeen aktibotasun naturala mantentzea eta zuzentzea. Zuzendari edo gida gisa arituko da.	Ikasketa prozesua zuzentzen du komunitatearen beste kide batzuen laguntzarekin.
Helburua	Baloreetan heztea, garapen soziala sustatzea eta ikasketa esanguratsu bihurtzea.	Ikasketa instrumentala eta garapen kognitiboa sustatzea eta komunitatearekin erlazioak hobetzea.

---

[1] Tapia (2001), Puig et al, (2006) eta Battle (2013).
[2] Valls (2000) eta Flecha eta Puigvert (2002).

III. Eranskina: Proiektuaren programazio didaktikoa

0. Sarrera

Programazio honek “Jolasa, musika eta arte: edonon eta edonoiz” proiektuaren diseinu didaktikoa jasotzen du. Proiektua I-Z metodologian oinarritzen da. I-Z proiektuetan zerbitzuak ikasketak beste garrantzia du, horregatik bien plangintza barne hartzen ditu.

Programazioa burutzeko, proiektuaren helburu nagusia: baloreak garatzea kontuan hartu dugu. Horregatik, ikasketa esperientzian, diziplinartekotasunean, kooperazioan eta batez ere, balore hezkuntzan eta konpromiso sozialean oinarritzen da, beti ere egokitu beharreko beste zenbait egoera ahaztu gabe, adibidez, hizkuntza maila, ikasleen ezaugarriak ikastetxearen antolamendua eta Lehen Hezkuntzako curriculuma.

1. Testuingurua

- **Ikastetxea:** Sodupeko Avellaneda Ikastetxea. Bilboko Gotzaintzako itunpeko ikastetxea da non D ereduan, hezkuntza etapa guztiak ikas daitezkeen.

- **Testuinguru sozioekonomikoa:** ikastetxeko ikasleak Gueñesekoak, Enkarterri eskualdekoak, edo inguruko beste herrietakoak (Alonsotegi, Gordexola eta Okendo) dira. Herrialdeko biztanleria gehiena maila sozioekonomiko ertainekoa da: batezbesteko errenta hamasei mila euro ingurukoa da.

- **Testuinguru psiko-kognitiboa:** proiektua ikastetxeko seigarren mailako bi taldeetan garatuko da. Guztira 48 ikasle dira, 11-13 urte bitartekoak. Bi errepikatzaile daude, bakoitza talde batean eta ez dago behar berezidun ikaslerik.

TALDE	IKASLEAK
A	• 24 ikasle: - 16 mutil (bat errepikatzailea) - 8 neska
B	• 24 ikasle: - 16 mutil (bat errepikatzailea) - 8 neska

1. taula. Taldeen osaera.

- **Arazo soziala:** proiektuak pertsona nagusien egungo errealitateari lagundu nahi dio. Gure gizartean zahartzaroak balio-galera sufritzen du eta belaunaldi arteko kontaktua gero eta murriztuagoa da. Ondorioz, adineko pertsona askok bakardadea eta baita ustezko ezereztasun sentitzen dituzte.

- **Zerbitzu soziala:** zerbitzua I-Z-aren belaunaldi arteko truke esparruan sartuko da, adineko pertsonen bakardadea eta ospe-galtzearen kontra borrokatzeko asmoarekin. Laguntza hori bi norabidetan garatuko da:
    - Dinamizazio saioak: zahar-etxean dauden adineko pertsonentzat hiru saioko emanaldi artistiko bat prestatuko da. Emanaldian jolas, kanta eta dantza batzuk antzeztuko dira.
    - Boluntarioak: emanaldia herriko beste pertsona nagusi batzuekin prestatuko da. Boluntarioek ikasleekin batera lan egingo dute.

- **Erakunde kolaboratzailea:** Gueñeseko zahar-etxea, Geriatrico Biotzak, S.A.

2. Gaitasunak eta helburuak

2.1. Gaitasunak

236/2015 Dekretuak, abenduaren 22koa, Oinarrizko Hezkuntzaren curriculuma zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzen dena, ikasleek garatu beharko lituzketen oinarrizko gaitasunak zehazten ditu. Dekretuak bi multzotan bereizten ditu:

- **Oinarrizko zehar-konpetentziak edo orokorrak:** bizitzako esparru eta egoera guztietan arazoak ebazteko behar diren konpetentziak dira. Arlo edo ikasgai guztietan orotara egindako lanaren bidez sustatzen eta indartzen dira eta bizitzako esparru eta egoera guztietan integratu edo barneratu egiten dira. Honako hauek dira:
    1. Hitzezko eta hitzik gabeko komunikaziorako eta komunikazio digitalerako konpetentzia: hitzezko eta hitzik gabeko komunikazioa eta komunikazio digitala modu osagarrian erabiltzea da, komunikazio egokiak eta eraginkorrak egiteko egoera pertsonal, sozial eta akademikoetan.

2. Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia: ikasteko eta lan egiteko ohiturak, ikasteko estrategiak eta pentsamendu zorrotza izatea da, ikasitakoa erabili eta beste testuinguru eta egoera batzuetara transferitzea, norberaren ikaskuntza antolatzeko.
3. Elkarbizitzarako konpetentzia: pertsonen arteko, taldeko eta komunitateko egoeretan elkarrekikotasun-irizpideekin parte hartzea da, gainerako pertsonei aitortuz nork bere buruari aitortzen dizkion eskubideak eta betebeharrak, eta horrela ekarpen bat egitea norberaren eta guztion onari.
4. Ekimenerako eta espiritu ekintzailerako konpetentzia: ekimenez jardutea eta prozesu ekintzailea ausart eta eraginkor kudeatzea da egoera eta testuinguru pertsonal, sozial, akademiko eta lanekoetan, ideiak ekintza bihur daitezen.
5. Norbera izaten ikasteko konpetentzia: norberari bizitzako hainbat egoera eta esparrutan sortzen zaizkion sentimenduez eta pentsamenduez hausnartzea eta norberak egiten dituen ekintzez gogoeta egitea, eta, horien gainean egiten den balioespenari erreparatuta, haiek sendotzea edo doitzea.

- **Diziplina arteko oinarrizko konpetentziak edo konpetentzia espezifikoak:** bizitzako esparru eta egoera guztietan arazoak ebazteko behar diren konpetentziak dira. Diziplina-matrize bat dute oinarritzat eta arlo bakoitzaren berezko arazo-egoeren bitartez eskuratzen dira. Honako hauek dira:

6. Hizkuntza eta literatura komunikaziorako konpetentzia: hitzezko eta idatzizko testuak erabiltzea da, euskaraz, gaztelaniaz eta atzerriko hizkuntza batean, bizitzako egoera guztietan hizkuntza-errespetatuz komunikatzeko Horrekin batera, heziketa literarioa lantzean datza nork bere burua eta ingurunea hobeto ezagutzen laguntzeko.
7. Matematikarako konpetentzia: jakintza matematikoa erabiltzea da bizitzako beharrizanei dagozkien arazoak interpretatzeko, deskribatzeko, azaltzeko eta horiei erantzuteko, arloaren berezko pentsamendu eta irudikapen-moduak eta tresnak erabilita.
8. Zientziarako konpetentzia: zientziaren jakintza eta metodologia modu koherente, bidezko eta zuzen batez erabiltzea da testuinguru esanguratsuetan

sistema eta fenomeno naturalak interpretatzeko, eta aplikazio zientifiko eta teknologiko nagusiak erabiltzea

9. Teknologiarako konpetentzia: produktu eta sistema teknologikoak zentzuz erabiltzea eta garatzea da, jakintza teknikoak eta gainerako adarretako jakintzak era metodiko eta eraginkorrean aplikatu interesa duten egoerak ulertzeko eta konpontzeko.
10. Konpetentzia sozial eta zibikoak: nork bere burua, norberaren taldea eta bizi duen mundua ezagutu eta ulertzea da., gizarte-zientzien jakintzak eskuratuz, kritikoki interpretatuz eta erabiliz; zientzia horien berezko prozedurak eta metodologiak erabiltzea, gizarte demokratikoa, solidarioa, inklusiboa eta anitza lortzeko.
11. Arterako konpetentzia: hainbat kultura eta arte adierazpen ulertzea eta modu kritikoan balioestea da, denbora eta erabilera testuingurutan, faktore estetikoek pertsonen eta gizarteen bizitzan duten garrantziaz jabetzeko.
12. Konpetentzia motorra: autonomiaz, izaera kritikoz, sormenez eta adierazkortasunez lantzea norberaren, gainerako pertsonen eta ingurune fisiko eta kulturalaren jardun-eremu motorreko egoerak eta, jokabide motorra lantzen laguntzen duten jakintzak, prozedurak eta jarrerak barneratzea eta jarduera fisikoa eta kirola egiteko ohiturak hartzea

2.2. Helburuak

2.2.1. Zerbitzuaren helburuak

I-S proiektuetan, zerbitzuak eta ikasketak bere helburu propioak izan behar dituzte. Proiektu honetan, zerbitzuaren helburuak honako hauek dira:

1. Erresidentzian dauden pertsona nagusiak laguntzea.
2. Boluntario gisa proiektuan parte hartuko duten adineko pertsonak baliogarria sentitzea.
3. Belaunaldi arteko trukea sustatzea.

4. Ikasleek nagusien egoeraren aurrean sentsibilizazioa, enpatia eta solidaritatea garatzea.
5. Ikasleek gure testuinguruan dauden behar sozialak ikustea eta horiek laguntzeko jarrera positiboa eta aktiboa garatzea.
6. Ikasleek agureen eta atsoen figura errespetatzea eta balioestea.

2.2.2. Ikasketaren helburuak

Proiektuaren ikasketaren helburuak 236/2015 Hezkuntza Dekretuak ezartzen dituen irizpideetan oinarritzen dira:

1. Historiako etapa bakoitzaren datazioak eta ezaugarri nagusiak ezberdintzea eta etapa bakoitzeko gertaera eta korronte artistiko eta musikal garrantzitsuenak aztertzea, ulertzea eta ohartzea, aldaketei buruzko iritzi pertsonal eta kritikoa eratzeko.
2. Ingurune fisiko, sozial, historiko eta kulturaleko gertaerak, kontzeptuak eta prozesuak zenbakizko kode bidez, kode grafiko bidez eta kode kartografiko bidez ulertzea eta adieraztea.
3. Europar Batasunaren lurralde-antolaketa nolakoa den eta zer erakundek osatzen dituzten jakitea, baita bere geografia fisikoaren ezaugarriak, arazo nagusiak, eta kultura, gizarte eta hizkuntza-aniztasuna ezagutzea, aintzat hartzeko eta desberdintasunak errespetatzeko.
4. Egungo, antzinako eta beste kultura batzuetako jolas eta kirol tradizioak, adierazpen artistiko eta musikalak eta euren eragina eta garrantzia ezagutzea, balioestea eta babesteko jarrera garatzea, haien trukatzeak denok aberasten gaituela onartuz.
5. Gorputzak eta mugimenduak, arteak eta musikak norberaren ideiak, sentimenduak eta bizipenak modu estetiko eta sortzailean komunikatzeko eta espresatzeko ematen dituzten aukera ugariak onartzea.
6. Arte, musika edo jolas-jarduera kolektiboetan parte hartzea, jarduera horietan norberak arduraz eta konfiantzaz jokatzea, gozatzea eta denen ekarpenak balioestea,

kooperazio-trebetasunak lantzeko eta sentimenduen eta gorputz komunikazio gaitasuna hobetzeko.

7. Hizkuntzaren bitartez sortutako ahozko, idatzizko eta ikus-entzunezko diskurtsoak ulertzea eta interpretatzea eta egoeraren arabera eta ahoz zein idatziz komunikatzeko gai izatea.
8. Hizkuntzen erabilerari eta arauei buruz gogoeta egitea, eta horiek aplikatzea, testuak ulertzeko, idazteko eta komunikatzeko.
9. Talde-lanean jardutea, arduraz, elkarlanean, elkartasunez, printzipio demokratikoetan eta besteen ekarpenak balioestean oinarrituz, komunitateari elkartasunez ekarpenak egiteko.
10. Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak modu kritiko, autonomo, kooperatibo eta arduratsua erabiltzea informazioa bilatzeko, informazioa eta ezagutzak komunikatzeko eta adierazpen artistikoak sortzeko.
11. Herritarrak antolatzeko eta gizartean parte hartzeko zer modu dauden jakitea, eta ingurune hurbila zaintzeko eta parte hartzeko jarrera solidario eta arduratsua garatzea.
12. Nork bere balio-sistema eta nortasuna eratzea, eta norberaren ahalegina eta hobetzeko nahia sustatzen duten estrategiak bultzatzea, gizaki autonomo, arduratsu eta sozial moduan garatzeko, gainerakoekin solidaritatea, enpatia, errespetua, maitasuna eta lankidetza sustatuz.
13. Ezaugarri bereizgarriak dituzten gizarte, garai eta kultura-taldeetako kide direla ohartzea, gainerako gizarte, garai eta kulturen kideak errespetatzea eta balioestea, aniztasuna eta berdintasuna sustatuz.
14. Adineko pertsonen arazo eta sentimenduez kontzientzia hartzea eta beraiek errespetatzea euren esperientzia eta ezagutzak balioetsiz.

3. Edukiak

Aurreko helburuak lortzeko erabiliko diren edukiak honako hauek dira:

- **Kontzeptualak**

1. Europa: geografia fisiko eta politikoko elementu eta klima nagusiak.
2. Europar Batasunaren historia, arazo nagusiak, jolas, kirol, ohitura eta adierazpen artistiko eta musikal nagusiak.
3. Europar Batasuneko, Estatuko, Autonomia-erkidegoko eta herriko erakundeak.
4. Historiaren datak eta garaiak zehazteko arauak.
5. Garai historikoetako (Historiaurrea, Aro Klasikoa, Erdi Aroa, Berpizkundea, Aro Modernoa eta Aro Garaikidea) gertakari, ezaugarri, pertsonai eta bizimodu nagusiak.
6. Euskal Herriaren iraganeko eta egungo ohiturak,, jolasak, kirolak eta Herri Kirolak.
7. Musikaren historia: korronteak, tresnak, egile nagusiak, musika-emanaldiak eta erabilerak.
8. Artearen historia: garai historiko bakoitzaren arte korronte adierazgarrienak.
9. Egile eskubideak.

- **Prozedurazkoak**

10. Arte-lanak eta musika adierazpenak bere estiloan eta garaian kokatu.
11. Antzinako, oraingo eta Europako musikaren dantza, kanta eta jolasen taldeko antzerkia eta atrezzo egokia diseinatu.
12. Teknologia berriak erabiliz, landutako gaiari buruzko txostena eta aurkezpena idatzi.
13. Osagai grafikoen (eskemak, grafikoak, ardatz kronologikoak, etab.) eta paratestuen (paragrafoak, izenburuak, zenbakiak, etab.) erabilera.
14. Taldeko lanean, taldekide bakoitzak bere rola interpretatu.
15. Euskarri teknologikoak era arduratsu, ausart eta originalean erabili, informazioa komunikaziorako eta arte-sorkuntzarako.
16. Informazioa kritikotasunez aztertu.
17. Informazioa aurkitzeko eta irakurtzeko estrategiak: ideia nagusiak, bigarren mailakoak eta baliorik gabekoak, elementu linguistikoak eta ez linguistikoak (testuen banaketa, tipografia, indizeak, etab.).

- **Jarrerazkoak**

18. Jolasa, kirola, musika eta artea gizarte eta kultura ondaretzat eta fenomenotzat hartu, haien jarduerak edozein garaitan gozamenerako, sentimenduak adierazteko eta komunikatzeko baliabidetzat hartu.
19. Norberaren eta gainerako pertsonen iritziak, lana eta ekarpenak balioetsi eta onartu.
20. Diskriminazio ereduarekiko jarrera kritikoa izan.
21. Solidaritatea, konpromiso soziala eta besteekiko enpatia.
22. Estereotipoak gainditu, batez ere belaunaldien artean.
23. Esfortzuzko eta konfiantzazko jarrera aktiboa, parte-hartzailea positiboa eta arduratsua izan.
24. Egile eskubideak errespetatu.

4. Sekuentzia eta denboraren antolaketa

Proiektuaren helburuak lortzeko arestian aipatutako eduki guztiak landuko dira. Eduki horiek guztiak ez dira hasieratik landuko, baizik eta sekuentzia batean. Gure asmoa da ikasleek proiektuaren muina eta antolamendua jakitea gai teorikoak eta zerbitzua prestatu baino lehen. Horregatik, proiektua lau fase ezberdinetan garatuko da:

1. Fasea: sentsibilizazioa: arazoarekin kontzientzia hartzea.
2. Fasea: prestaketa: emanaldia garatzeko beharrezkoak diren ikerketa teorikoa, diseinua eta entseguak.
3. Fasea: zerbitzua ematea: emanaldi artistikoa antzeztea.
4. Fasea: festa: proiektua ospatzeko festa bat antolatuko da ikastetxean parte-hartzaile guztioi eskerrak emateko, hausnarketa egiteko eta familiei komunikatzeko.

Proiektuaren antolamendu hori jarraitzeko jarduera batzuk prestatu dira, honako multzoetan sailka daitezkeenak:

- Aurreiritziak eta aurreko ezagutzak lantzeko: landuko diren gaiei buruzko aurrezagutzak eta aurreiritziak jakiteko eta pixkanaka apurtzeko erabiliko dira.
- Sentsibilizaziozkoak: landuko dugun behar sozialarekin lehenengo kontaktua izateko eta arazoaz kontzientzia hartzeko.

- <u>Ikasketazkoak:</u> proiektuaren ikasketa helburuak lortzeko landuko dira. Jarduera horietan finkatutako edukiak landuko dira eta ebaluazioaren zati handia izango dira.
- <u>Zerbitzuzkoak</u>: zerbitzu soziala prestatzeko eta garatzeko egingo diren jarduerak dira. Zerbitzuaren diseinua, erabiliko diren materialak eta atrezzo-a erabaki eta prestatzeko eta zerbitzua bera entseatzeko eta emateko saioak dira.
- <u>Hausnarketazkoak:</u> proiektuan zehar egingo dira eta horri buruzko hausnarketa egiteko erabiliko dira. Modu horretan egiten ari garena zuzendu ahal izango dugu eta gure sentimenduak eta iritziak partekatuko ditugu gure artean, beti ere proiektua hobetzeko asmoarekin.
- <u>Komunikaziozkoak eta proiektua ospatzekoak</u>: proiektuaren festa prestatzeko erabiliko direnak.
- <u>Ebaluaziozkoak:</u> ikasketa, zerbitzua, proiektu bera eta parte hartu dugunok ebaluatzeko.

Jarduera horiek guztiek sekuentzia bat jarraituko dute proiektuaren bai ikasketa eta zerbitzua, bai bere komunikazioa eta ebaluazioa modu egokian garatzeko. Proiektua garatzeko 455 ordu izango ditugu, hamaika asteetan banatuta, hots, 4,5 ordu astero. Ordu kopuru hori jarraituz jarduerak astero antolatuko dira haien helburu nagusiaren arabera. Hurrengo taulan proiektuaren sekuentzia jasotzen da:

Astea / Jarduera	1.go astea	2. astea.	3. astea	4. astea	5. astea	6. astea	7. astea	8. astea	9. astea	10. astea	11. astea
Aurreir.	■										
Sentsib.		■									
Ikasketa			■	■	■	■	■	■			
Zerbitzua							■	■	■	■	
Hausnark.		■								■	
Komunik.											■
Ebaluazioa										■	■

2. taula. Proiektuaren sekuentzia kronologikoa

Hurrengo taulan jarduera mota bakoitzaren barruan egindako jarduerak jasotzen dira. Jarduera bakoitzaren fitxak programazio honen amaieran daude. Jardueren izenburuak kronologikoki agertzen dira:

MOTA	JARDUERAK	EDUKIAK	HELBURUAK	GAITASUNAK
AURREIRITZIAK ETA AURREZAGUTZAK	"Nire pasaportea"	15,19	12	1,2,5,9
	"Bai ala ez"	15,19	12,14	1,2,3,5,9,10
	"Nork entzungo luke?"	7,10	4,5	2,3,5,10,11
	"Sentitzen dudana margotzen"	8	4,5,7,13	2,4,5,11
	"Kholberg dilema"	16,17,21,22,23	7,9,12,14	1,2,3,5,6,9,10
	"Globo aerostatikoaren dilema"	16,17,21,22,23	7,9,12,14	1,2,3,5,6,9,10
	"Erlaxazioa eta konfidantza"	19,20,21,23	6,9	2,3,5,10,12
SENTSIBILIZ AZIOA	"Agure erbesteratuak"	17,20,21,22	7,8,12,14	1,2,3,6,10
	"Arrugas"	17,19,20,21,22,23	7,8,9,11,12,13,14	1,2,3,6,10
	"Agure/atsoa izango banintz"	20,21,22	12,13,14	2,3,5,10,12
	"Guztiok bezala?"	17,20,21,22	5,7,12,14	1,2,3,10
	"Zer egin dezakegu?"	9	9,12,13,14	1,2,3,4,6,10
IKASTEKOAK	"Gure taldea"	14,19,20,21	7,10,11,12	1,2,3,4,6,9
	"Ikertzaileak"	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,12,13,14,15,16, 17,18,19,23,24	1,2,3,4,5,7,8,9,10,11,12,13,14	1,2,3,4,5,6,9,10,
	"Irakasleak"	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,12,15,18,19,23	1,2,3,4,5,7,8,9,10,11,12,13,14	1,2,3,4,5,6,9,10
HAUS.	"Zer eta zertarako ikasi dut?"	19,20,21,22,23	5,7,9,12	1,2,3,4,5,6,10
EBAL.	"Proiektuaren quiz-a"	1,2,3,4,5,6,7,8,9	7,10	2
ZERBITZUKOAK	"Antzerkia aukeratuz"	1,2,3,5,6,7,8,11,14,15	1,3,4,5,6,9,10,12	1,2,3,4,10,11,12
	"Entseguak"	1,2,3,,5,6,7,8,11	1,3,4,5,6,9,10,12	2,3,4,5,10,11,12
	"Atrezzo-a diseinatuz"	3,8,11	1,3,4,5,6,9,12	2,4,11
	"Entsegu orokorra"	1,2,3,5,6,7,8	1,3,4,5,6,9,10,12	1,3,6,10,12
	"Emanaldi artistikoa"	1,2,3,5,6,7,8	1,3,4,5,6,9,10,12,13,14	1,2,3,4,5,6,10,11,12
HAUS.	"Nola sentitu naiz?"	19,20,21,	7,12,14	1,2,5,6
KOM.	"Festa prestatzen"	13,14,15,19,20,21 6,19,20,21,23	7,9,10,11,12,14	1,2,3,4,6,9,10,11
	"Gure proiektua ospatzen"	15,	7,9,10,11,12,14	1,2,3,6,10
HAUS.	"Azken hausnarketa"	18,19,20,21,22,23	1,3,4,5,7,9,12,14	1,2,3,4,5,6,10
EBAL.	"Esperientzia ebaluatuz"	15,23	10,12	2,4,5,9

3. Taula. Jarduerak eta haietan lantzen diren edukiak, helburuak eta gaitsunak.

5. Ebaluazioa

5.1. Zerbitzuaren ebaluazioa

5.1.1. Zerbitzuaren ebaluazio irizpideak

Zerbitzuaren helburuak lortu diren jakiteko hurrengo irizpideak finkatuko ditugu:

1. Ea erresidentzian dauden adineko pertsonei lagundu zaien.
2. Ea boluntario gisa proiektuan parte hartuko duten adineko pertsonak baliogarria sentitu diren.
3. Ea belaunaldi arteko trukea sustatu den.
4. Ea ikasleek nagusien egoeraren aurrean sentsibilizazioa, enpatia eta solidaritatea garatu dituzten.
5. Ea ikasleek gure testuinguruan dauden behar sozialak ikusi dituzten eta horiek laguntzeko jarrera positiboa eta aktiboa garatu dituzten.
6. Ea ikasleek agureen eta atsoen figura errespetatu eta balioetsi duten.

5.1.2. Zerbitzua ebaluatzeko tresnak

Zerbitzuaren ebaluazioa egiteko tresnak helburuaren arabera honako hauek izango dira:

- <u>Behaketa:</u> proiektuan zehar eta emanaldiaren egunetan ikasleen eta adineko pertsonen jarrera eta sentimenduak jasotzeko (1,2,3,4,5,6).
- <u>Hausnartzeko saioa:</u> proiektua amaitu ondoren saio bat erabiliko da proiektuari buruz hausnartzeko eta zerbitzuari dagokionez ikasleen iritziak eta ideiak jasoko dira (1,2,3,4,5,6).
- <u>Galdetegia:</u> proiektua amaitu ondoren eta helburuak lortu diren egiaztatzeko asmoarekin galdetegi ezberdinak egingo zaie:
  - Ikasleei: haien iritzia eta ebaluazioa jasotzeko (4,5,6).
  - Erakundearen zuzendariari: erakundearen iritzia jakiteko (1,3,6).
  - Adineko pertsonei: haien iritzia eta sentimenduak ezagutzeko (1,2).

Lehenengo bi kasuetan galdetegiak *Google Form* programaren bidez egingo dira. Hirugarren kasuan aldiz, galdetegia informala izango da eta adineko pertsonen iritzia ahoz jasoko da eta behaketaren orrian erregistratuko da. Galdetegiak eta behaketa orria programazioaren amaieran ikus daitezke.

5.1.3. Zerbitzuaren kalifikazio irizpideak

Helburuen lorpenaren arabera zerbitzuaren onurak eta balioa neurtuko ditugu. Hau da, ea ikasleentzat eta zerbitzua jasotzen dutenentzat onuragarria izan den. Beraz, kalifikazioa zerbitzuarena izango da. Irizpideak hurrengo taulan jasoko dira:

IRIZPIDEA	KALIFIKAZIOA
Jasotako erantzunen %50 baino altuagoa negatiboa bada.	Baliogabekoa
Jasotako erantzun positiboen kopurua %50-60koa bada.	Nahiko baliagarria
Jasotako erantzun positiboen kopurua %60-80koa bada.	Baliagarria
Jasotako erantzun positiboen kopurua %80 baino altuagoa bada.	Oso Baliagarria

4. Taula. Kalifikazio irizpideak.

5.2. Ikasketaren ebaluazioa

5.2.1. Ikasketaren ebaluazio irizpideak

Ikasketaren ebaluazioak finkatutako helburuen lorpena neurtuko du. Horregatik ebaluazio irizpideak honako hauek izango dira:

1. Ea historiako etapa bakoitzaren datazioak eta ezaugarri nagusiak ezberdintzen dituen eta etapa bakoitzeko gertaera eta korronte artistiko eta musikal garrantzitsuenak aztertzen, ulertzen eta ohartzen dituen, aldaketei buruzko iritzi pertsonal eta kritikoa eratzeko.

2. Ea ingurune fisiko, sozial, historiko eta kulturaleko gertaerak, kontzeptuak eta prozesuak zenbakizko kode bidez, kode grafiko bidez eta kode kartografiko bidez ulertzen eta adierazten dituen.

3. Ea Europar Batasunaren lurralde-antolaketa nolakoa den eta zer erakundek osatzen dituzten dakizkien, baita bere geografia fisikoaren ezaugarriak, arazo nagusiak, eta

kultura, gizarte eta hizkuntza-aniztasuna ezagutzea, aintzat hartzeko eta desberdintasunak errespetatzeko.

4. Ea egungo, antzinako eta beste kultura batzuetako jolas eta kirol tradizioak, adierazpen artistiko eta musikalak eta euren eragina eta garrantzia ezagutzen, balioesten eta babesteko jarrera garatzen dituen, haien trukatzeak denok aberasten gaituela onartuz.
5. Ea gorputzak eta mugimenduak, arteak eta musikak norberaren ideiak, sentimenduak eta bizipenak modu estetiko eta sortzailean komunikatzeko eta espresatzeko ematen dituzten aukera ugariak onartzen dituen.
6. Ea arte, musika edo jolas-jarduera kolektiboetan parte hartzen duen, jarduera horietan norberak arduraz eta konfiantzaz jokatzen eta gozatzen duen eta denen ekarpenak balioesten dituen, kooperazio-trebetasunak lantzeko eta sentimenduen eta gorputz komunikazio gaitasuna hobetzeko.
7. Ea hizkuntzaren bitartez sortutako ahozko, idatzizko eta ikus-entzunezko diskurtsoak ulertzen eta interpretatzen dituen eta egoeraren arabera eta ahoz zein idatziz komunikatzeko gai den.
8. Ea hizkuntzen erabilerari eta arauei buruz gogoeta egiten duen, eta horiek aplikatzen dituen, testuak ulertzeko, idazteko eta komunikatzeko.
9. Ea talde-lanean jarduten duen, arduraz, elkarlanean, elkartasunez, printzipio demokratikoetan eta besteen ekarpenak balioestean oinarrituz, komunitateari elkartasunez ekarpenak egiteko.
10. Ea informazioaren eta komunikazioaren teknologiak modu kritiko, autonomo, kooperatibo eta arduratsua erabiltzen dituen informazioa bilatzeko, informazioa eta ezagutzak komunikatzeko eta adierazpen artistikoak sortzeko.
11. Ea herritarrak antolatzeko eta gizartean parte hartzeko zer modu dauden dakizkien, eta ingurune hurbila zaintzeko eta parte hartzeko jarrera solidario eta arduratsua garatzen duen.

12. Ea nork bere balio-sistema eta nortasuna eratzen dituen, eta norberaren ahalegina eta hobetzeko nahia sustatzen duten estrategiak bultzatzea, gizaki autonomo, arduratsu eta sozial moduan garatzeko, gainerakoekin solidaritatea, enpatia, errespetua, maitasuna eta lankidetza sustatuz.
13. Ea ezaugarri bereizgarriak dituzten gizarte, garai eta kultura-taldeetako kide direla ohartzen duen, gainerako gizarte, garai eta kulturen kideak errespetatzen eta balioesten dituen, aniztasuna eta berdintasuna sustatuz.
14. Ea adineko pertsonen arazo eta sentimenduez kontzientzia hartzen duen eta beraiek errespetatzen dituen euren esperientzia eta ezagutzak balioetsiz.

5.2.2. Ikasketaren ebaluazio tresnak

Ebaluazioak, helburuen lorpena neurtzeaz gain, ikasketa prozesuari laguntzeko, irakaslearen lana zuzentzeko eta proiektua hobetzeko balio behar du. Ondorioz, ebaluazioa ezin da ekintza puntualtzat jo, baizik eta era jarraian garatu behar da. Horrela, irakasleak ikasketa prozesuaren informazioa bilduko du eta horri esker erabilitako metodologia, jarduerak eta prozesua egokitu ahal izango ditu. Horrenbestez, ebaluazio prozesua hurrengoa izango da:

- Hasierako ebaluazioa: bere helburua ikasleen hasierako maila jakitea da. Horrela, haien aurreko ezagutzak eta aurre-iritziak abiapuntutzat hartuko dira ikasketa prozesu osoa baloratu ahal izateko.

Tresna: proiektua hasi baino lehen ikasleak ez ditugu ezagutuko. Horregatik, euren ezagutzei buruzko informazioa lortuko da tutoreengandik. Gainera, lehenengo saioetan ikasleengandik ere informazio hori lortuko da eta lehenengo hiru saioetan jasotako iritziak eta erantzunak bilduko dira.

- Ebaluazio jarraitua eta formatiboa: ikasketa prozesua garatzen ari den modua ezagutzeko balio du. Ikasleek landutako eduki guztiak barneratzeko gaitasuna ebaluatuko da. Hau da, ebaluazio irizpide bakoitzerako ikasle bakoitzari ebaluazio bat ezarriko zaio, helburu horren lorpen-mailaren araberakoa.

Tresnak: bi tresna erabiliko dira:

- Behaketa: taldeak eta ikasleak behatuko dira jarduera eta ekintza ezberdinak burutzean . Taldearen eta ikasle bakoitzaren jarrera eta lan prozesua eta ikasle bakoitzaren rola eta parte-hartzea behatuko da. Datuak biltzeko behaketa erregistro orriak (72.-74. orrietan) erabiliko dira.
- Proiektuan zehar egindako lanak: proiektuaren txosten, idazlan, margo-lan, aurkezpen, garatutako jarduera eta antzerki guztiak ebaluazio-tresna bezala erabiliko dira. Lan bakoitzean edukia, zuzentasuna (gramatika eta hiztegi aldetik), originaltasuna (ekintza, aurkezpen eta tresna digital ezberdinen erabilera) eta egokitasuna (ideien ordena, antolaketa, paragrafoak eta aurkezpena) kontuan hartuko dira ere.

- Amaierako ebaluazioa: taldea hain handia denez, ikasle bakoitzaren proiektuan zehar ikasketa prozesua ziurtatzeko erabiliko da eta helburuen lorpen-maila, bai indibidualki bai taldeka neurtzeko balioko du.

Tresna: item itxien galdetegia erabiliko da. Galdetegia *Google form* programaren bidez egingo da eta ikasleek haien ipad-ak erabiliko dituzte erantzuteko. (67. orrian).

- Auto-ebaluazioa: ikasle bakoitzak bere burua ere ebaluatuko du. Horrela bere iritzia ere kontutan hartuko da eta autokritika eta ardura garatuko ditu.

Tresna: item itxien galdetegia erabiliko da. Proiektua amaitu bezain laster ikasleek galdetegia *Google Form* programaren bidez egingo dute. (75. orrian).

- Ko-ebaluazioa: ikasleek taldeko lana eta bere taldekideak ere ebaluatu ahal izango dituzte. Ebaluazioaren helburua da haien ikasketa kooperatiboa eta berriro ere haien autokritika eta ardura indartzea.

Tresna: arestian aipatutako galdetegi bera erabiliko da. Galdetegian ikasleek taldekideen, proiektuaren arduradunaren, erakundearen eta proiektuaren ebaluazioa egingo dituzte.

- Irakasle lanaren ebaluazioa: erabilitako metodologia, jarduerak eta denborak eta emandako azalpenak eta laguntza ebaluatuko dira hobetzeko asmoarekin.

Tresna: proiektua amaitu ondoren ikasleen iritzia jasoko da aurreko puntuan azaldutako prozedura beraren bitartez.

5.2.3. Ikasketaren kalifikazio irizpideak

Arestian esan bezala, behaketa, egindako lan guztiak eta azkeneko galdetegia izango dira proiektuaren ikasketaren ebaluaketa tresnak. Kasu guztietan 1-tik 10-erako balorazio eskala ezarriko da (1 txikiena eta 10 handiena izanda) jasotako datuak neurtzeko. Hots, helburuak bikain, oso ondo, ondo, nahiko edo lortzen ez diren neurtuko da.

Horren ostean, kalifikazio guztiak batu eta ikasleek lorturiko azken kalifikazioaren kalkulua egingo da. Proiektuaren azken kalifikazioa horrela kalkulatuko da:

- Irakaslearen ebaluazioa: %80
- Auto-ebaluazioa: %10
- Taldeko ebaluazioa: %10

Irakaslearen ebaluazioari dagokionez, hurrengo taulan azken kalifikazioa kalkulatzeko erabiliko diren epigrafe guztiak jasotzen dira:

BAKARKAKO LANAK		**TALDEKO LANAK**		**JARRERA**	
Margolanak	%10	Txostena	%30	Rol-funtzioak	%20
Irakurmen fitxa	%10	Aurkezpenak	%30	Parte-hartzea	%30
Filmaren fitxa	%10	Zerb. Antzerkia	%30	Esfortzua	%30
Azken idazmena	%10	Kartelak	%10	Errespetua	%20
Azken quiz-a	%50				
	%100		%100		%100
	*0.4		*0.4		*0.2
GUZTIRA	**%40**	**GUZTIRA**	**%40**	**GUZTIRA**	**%20**

5. taula: Irakasleen ebaluazioa.

Azkenik, arestian aipatu den moduan, elkartearen, proiektuaren eta gure ebaluazioa, galdetegi baten bidez egingo dira. Galdera gehienetan erantzunak itxiak izango dira, 1-etik 5-erako puntuazioarekin. Erantzun horiekin batez bestekoa egingo da baina aspektu guztiak kontutan hartuko dira. Galdetegian galdera irekiak ere egongo dira. Horien bidez,

ikasleek gehien izendaturiko ekimenekin, zerrenda bat egingo dugu, zeintzuk izan diren jakiteko eta ondorioz hobekuntza planak hurrengorako sortzeko.

6. Metodologia

Proiektuaren metodologiak ikasketa eta zerbitzuaren helburuak lortzeko bideratuta daude, balore garapenari lehentasuna emanez. Horregatik, konbinatzen diren metodologiak ikasleen praktikotasunean, kooperatibismoan eta errealitatearekin konexioan oinarritzen dira.

6.1. Oinarri metodologikoak

Proiektuaren metodologietan ikasleek dute protagonismoa, haien ikasketa esanguratsu bihurtzeko eta haien motibazioa eta hausnarketa ziurtatzeko asmoekin. Erabiliko diren metodologiak honako hauek izango dira:

1. <u>Ikasketa eta Zerbitzu Solidarioa:</u> metodologia markoa da proiektu bera metodologia horretan oinarritzen delako. Metodologia baloreen garapenean oinarritzen da proiektu solidario baten bitartez. Hau da, eduki teorikoak ikasteaz gain, ikasketa prozesuak enpatia, solidaritatea edo konpromiso sozialaren antzeko baloreak garatzen laguntzea helburutzat du. Kasu honetan, garatuko den zerbitzu solidarioa adineko pertsonen akonpainamendua izango da.

2. <u>Ikasketa dialogikoa:</u> proiektuan zehar metodologia horrekin ere lan egingo dugu. Metodologia ikasketa kooperatiboa eta boluntarioen presentzia konbinatzean datza. Talde kooperatiboak sortzen dira talde-kide bat pertsona heldua eta boluntarioa delarik. Gure kasuan, ikasleak taldeka arituko dira, 4-6 pertsonako taldeetan. Taldekide bakoitzak bere rola eta funtzioak izango ditu eta guztion artean egokitutako gaia landuko dute. Prozesuan zehar adineko pertsona baten laguntza izango dute, boluntario gisa. Pertsona horren eginkizuna laguntza eta ideiak ematea izango da, baina erabakiak eta antolakuntza ikasleena izango da.

6.2. Antolamendua eta taldekatzea

Proiektuaren garapena ikasleen eta ikastetxearen beharren eta arazoen arabera egokitu da. Dena dela, orokorrean jorratutako antolamendua hau izango da:

- Ikasleen aurreiritziak eta aurrezagutzak jakin ondoren adineko pertsonek egun aurre egin behar dituzten erronkak azalduko zaizkie umeei. Horretarako teknologia berriak erabiliko ditugu.
- Behin arazo soziala identifikatuta taldeekin lehenengo hausnarketa egingo dugu ea guk nola jokatu dezakegun jakiteko. Hau da, umeek jakitea haiek ere gizartean parte hartu dezaketela inguruko arazoak konpontzen saiatuz da benetako asmoa. Hausnarketa hori amaitu ondoren proiektuaren planteamendua azalduko da haien iritzia eta ideiak jasotzeko.
- Zerbitzua prestatzeko, hasieran, gai teoriko batzuk ikertuko dira. Talde bakoitzak gai bat ikertuko du eta beste taldeei irakatsiko die. Horretarako arestian aipatutako taldeak sortuko ditugu. Taldeak heterogeneoak izango dira eta nesken eta mutilen presentzia ziurtatzeaz gain, ikasleen garapen kognitibo, sozial eta emozional ezberdinak kontuan izango dira. Taldekide bakoitzak rol bat izango du rolak honako hauek izanda:
    - Koordinatzailea
    - Idazkaria
    - Bozeramailea
    - Euskara arduraduna
    - Baliabide arduraduna

Hurrengo taulan azaltzen den moduan, talde bakoitzak gai teoriko bat eta antzeztuko den produktua: jolas, kanta ala dantza egokituta izango du.

TALDEA	GAI TEORIKOA	PRODUKTUA
1	Musikaren historia	Antzinako kantak
2	Historia: aroak eta jolasak	Antzinako jolasak
3	Artearen historia	Antzinako dantzak
4	Europar Batasuna: geografia	Europar Batasuneko jolasak
5	EB: erakundeak eta arazoak	Europar Batasuneko kantak
6	EB: jolasak eta ohiturak	Europar Batasuneko jolasak
7	EB: arte eta musika estiloak	Europar Batasuneko dantzak
8	Europar Batasuna: historia	Oraingo kantak
9	Oraingo kirol eta jolas nagusiak	Oraingo jolasak
10	Oraingo musika estilo nagusiak	Oraingo dantzak

6. taula. Proiektuaren gai teorikoak eta produktuak.

- *Google-Drive* plataforma izango da proiektuaren zutabe teknologikoa. Ikasle eta irakasle guztientzako karpeta partekatua sortuko da proiektuaren aurrerapenak, dokumentuak eta materialak gordetzeko. Talde bakoitzak bere azpi-karpeta sortuko du karpeta orokorrean eta bere barruan egin beharko dituen txostena, taldeko fitxa, aurkezpena, eta beste material batzuk aurkitu ahal izango dira.
- Gai teorikoak ikertu ondoren haien azalpenekin hasiko gara. Horretarako bi talde astero elkartuko dira. Aldi berean emanaldia prestatzen hasiko gara. Talde bakoitzak bere produktua diseinatu eta entsaiatuko du.
- Gai teorikoekin amaitu ondoren hausnarketa eta ebaluazio saio bat egingo da.
- Gauza bera egingo da zerbitzua egin ondoren. Helburua ikasleen sentimenduak eta iritziak jakitea eta hurrengo proiektu baterako hobekuntzako proposamenak jasotzea da.
- Azkenik, zerbitzua ospatuko da festa baten bitartez. Festa ikastetxean egingo da eta horretan parte-hartzeagatik diplomak emango zaizkie ikasleei. Festaren amaieran azken ebaluazioa eta hausnarketa globalak egingo dira.

7. Material eta baliabide didaktikoak

Proiektuak ez du erreferentziazko materialik, baizik eta ikasleek beraiek garatuko dute material gehiena. Seigarren mailako ikasleek ipad-ean oinarritutako ikasketa prozesua

jarraitzen dutenez gero, erabiliko diren material eta baliabide gehienak digitalak izango dira eta oso material fisiko gutxi erabiliko da. Modu berean, sortutako material hori, irakasleak sortutako *Google Drive* plataformaren karpeta batean eskegiko da. Talde bakoitzak garatutako materiala bere karpetan eskegiko du eta irakasleak berak sortutako materialak eta azken txostena karpeta orokorrean eskegiko ditu.

- **Materialak:**
    - Ikasleek sortutako txostenak.
    - Ikasleek eta irakasleek sortutako aurkezpenak.
    - Ikasleek sortutako idazlanak.
    - Ikasleek sortutako hormako ardatz kronologikoa.
    - Ikasleek bildutako argazkiak.
    - Ikasleek festarako sortutako bideoa eta kartelak.

- **Baliabideak:**
    - Irakasleen ordenagailu portatilak eta ipad-ak, vileda arbela, kanioia, *Apple TV* programa eta geletako kristalezko hormak.
    - Ikastetxeko areto nagusia eta gimnasio
    - *Google Drive* plataforma; irakasleak sortutako aurkezpenak ikasleekin konpartitzeko eta taldeko lanak egiteko eta komunikatzeko.
    - Youtube web gunea musika bideo batzuk ikusteko.
    - "Arrugas" filma.
    - *Google Slides, Emaze* eta *KeyNote* aurkezpenak egiteko programak.
    - *Kahoot, crucigramaonline* eta *sopadeletrasonline* web guneak.
    - *Movie maker* programa.
    - Ikasleek jolasak antzezteko bildutako materialak.
    - Zahar-etxeko areto nagusia, soinu sistema eta ordenagailu bat.

8. Aniztasunari arreta

Proiektu honen helburuak ikasle guztien beharrei erantzutea izan behar du, ikasleen garapen maila, gaitasun, abilezi eta nortasun ezberdinak dituztela kontuan hartuz.

Horrenbestez, ikasle bakoitzak bere ikasteko erritmoa eta prozedura duela abiapuntutzat hartuko dugu. Beraz, nahiz eta taldean behar berezidun ikaslerik ez egon, proiektuak aniztasunari erantzun beharko dio:

- Diagnostiko jarduerak: horien bidez ikasle bakoitzaren abiapuntua ezagutuko da.
- Taldekatze heterogeneoa: trebetasun, garapen eta abilezi ezberdineko ikasleez osatuta egonda, taldekideen laguntza eta sinergiak bultzatuko dituzte.
- Errefortzu jarduerak eta azalpenak: beharrezkoa izango den kasuetan, laguntza eta arreta berezia emango dizkiegu ikasleei.
- Handipen jarduerak: helburuak oso erraz lortuko dituztenei edo landutako gaiak sakondu nahi dutenei zuzendutakoak.

9. Proiektuaren aurrekontua

Zerbitzua prestatzeko kostu batzuk izango ditugu. Kostu horiek minimoak izatea saiatu gara. Hurrengo taulan zerbitzuaren koste globala jasotzen da epigrafe guztiak banakatuz:

EPIGRAFEA	KOSTEA	AZALPENA	ORDAINTZAILEA
Festarako kartulinak	5 €	10* 0,5€	Ikastetxea
Fotokopiak	10 €	± 50*0,2€	Ikastetxea
Tren-txartelak	104 €	52 bidaiariak *2€	Ikasleak, 2€ bakoitza
GUZTIRA	**119**		

7. Taula: Proiektuaren aurrekontua

10. Bibliografia

236/2015 Dekretua, abenduaren 22koa, Oinarrizko Hezkuntzaren curriculuma zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzen duena, 2016ko urriaren 2an http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/heziberri_2020/eu_2_proyec/adjuntos/OH_curriculum_osoa.pdf -tik berreskuratua.

Avellaneda Ikastetxea (2016). *6. mailako programazio laburrak*. 2016-2017 kurtsoa.

11. Jarduerak

JARDUERA	NIRE PASAPORTEA
HELBURUAK	- Bakoitzak bere burua ezagutzea eta aurkeztea. - Taldeko kohesioa garatzea. - Umeen baloreak ezagutzea.
EDUKIAK	- Geure eta kideen burua ezagutu eta aurkeztu. - Geure zaletasun eta ezaugarri nagusiak identifikatu.

METODOLOGIA

JARDUERA EREMUA	DENBORA	LEKUA	BALIABIDEAK
6. mailako ikasleak	50 min	Gela	• Google Form galdetegia • Ikasleen ipad-ak. • Internet konexioa eta kanoia

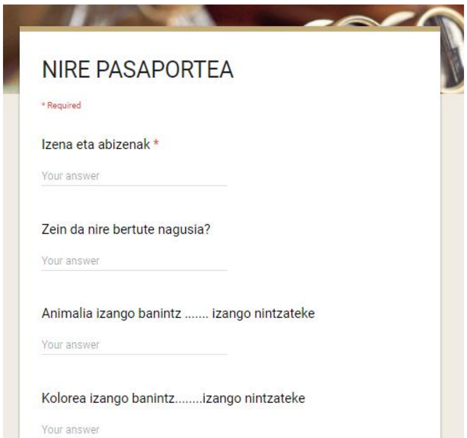
GARAPENA

Jarduera hau, proiektuarekin hasteko erabiliko da. Bere helburu nagusia lehenengo kontaktua egitea izango da. Horretarako, *Google Form* plataforman sortutako galdetegia bidaliko diegu *Air-Drop*-en, edo beste programa baten bidez eta hamar minutu izango dute galdetegia haien *ipad*-en bidez betetzeko eta bidaltzeko. Amaitzean, ikasle bakoitzak bere eskuinean esertzen den ikaslea aurkeztuko du hurrengo informazioa emanez:

- Izena eta bertute nagusia.
- Kolorea/kirola/animalia izango balitz, zein izango litzateke.

JARDUERA

Konektatu air-dropera eta bete helduko zaizuen galdetegia. Amaitzean sakatu “enviar” botoia eta itxaron zuen taldekideek amaitu arte.


NIRE PASAPORTEA
* Required
Izena eta abizenak *
Your answer
Zein da nire bertute nagusia?
Your answer
Animalia izango banintz .... izango nintzateke
Your answer
Kolorea izango banintz........izango nintzateke
Your answer

https://drive.google.com/open?id=153yjIw3KYbde-FZZiiycE2azijIjneNxNG9yOWheaO0

Guztiok amaitu dugu? Bai? Orduan orain gure aurkezpenak egingo ditugu. Bakoitzak bere eskuinean esertzen den taldekidea aurkeztuko du bere izena, adina, bizilekua eta erantzun dituzuen kolore, animaliari buruzko galderak komentatuz. Ni neu hasiko naiz nire aurkezpena egiten (eta gure aurkezpena egiten dugu).

JARDUERA	**BAI ALA EZ**
HELBURUAK	- Bakoitzak bere burua ezagutzea eta aurkeztea. - Umeen baloreak ezagutzea.
EDUKIAK	- Taldearen baloreak

METODOLOGIA

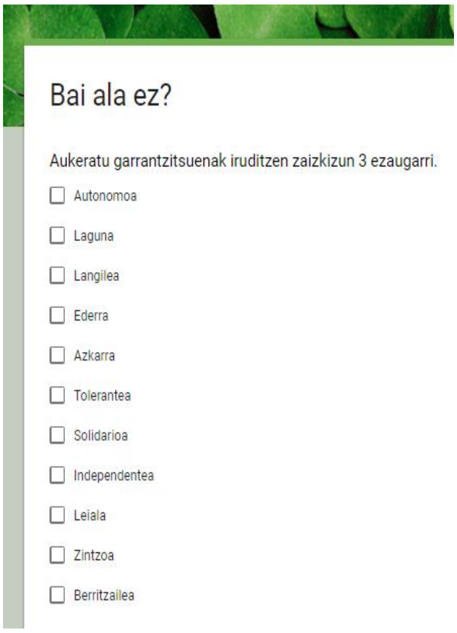
JARDUERA EREMUA	DENBORA	LEKUA	BALIABIDEAK
6. mailako ikasleak	10 min	Gela	• Google Form galdetegia • Ikasleen ipad-ak. • Internet konexioa eta kanoia

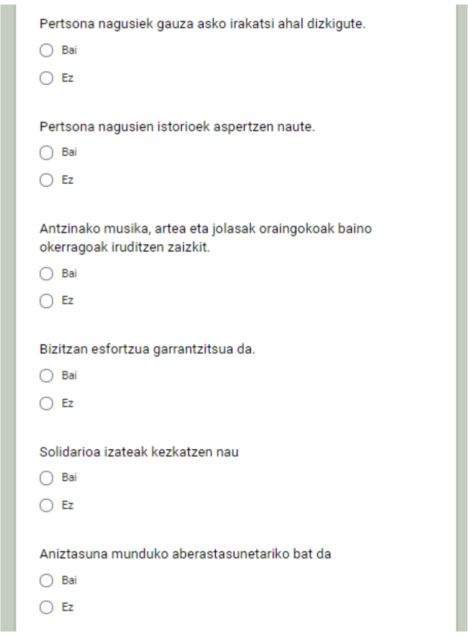
GARAPENA

Jarduera honen helburu nagusia umeen baloreak jakitea izango da. Horretarako, *Google Form* plataforman sortutako galdetegia bidaliko diegu *Air-Drop*-en, edo beste programa baten bidez eta hamar minutu izango dute galdetegia haien *ipad*-en bidez betetzeko eta bidaltzeko.

JARDUERA

Konektatu air-dropera eta bete helduko zaizuen galdetegia. Luzea da baina erraza. Galdera gehienetan bai ala ez erantzun behar duzue eta besteetan erantzun bat edo batzuk aukeratu behar dituzue. Amaitzean sakatu "enviar" botoia eta itxaron zuen taldekideek amaitu arte.





https://drive.google.com/open?id=1HM34z4Kn7M7fTiTuj85CQHvN6xp-12Ps27YXAMbTXPA

JARDUERA	**NORK ENTZUNGO LUKE**
HELBURUAK	- Umeen aurreiritziak ezagutzea. - Musika mota ezberdinak ezagutzea eta baliostea.
EDUKIAK	- Musika estiko mota ezberdinak. - Aurreiritziak.

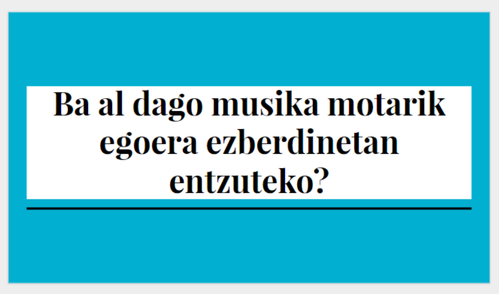
METODOLOGIA

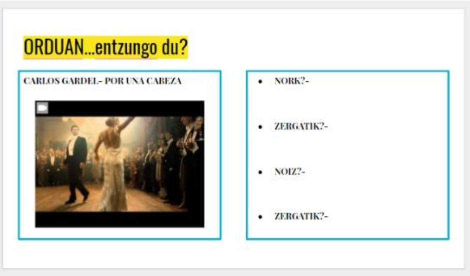
JARDUERA EREMUA	DENBORA	LEKUA	BALIABIDEAK
6. mailako ikasleak	60 min	Gela	• Google Slides aurkezpena. • Internet konexioa eta kanoia.

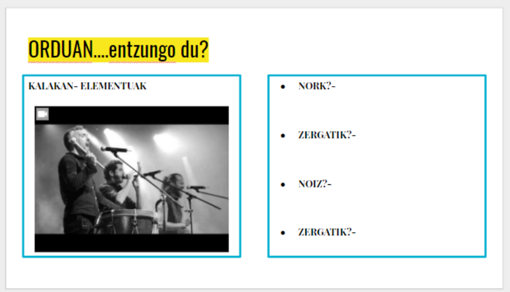
GARAPENA

Jarduera honen helburua umeen aurreiritziak ezagutzea da. Horretarako musika mota ezberdinak entzungo dira eta ikasleek esan beharko dute nortzuek eta zein momentutan entzungo lituzketen. Entzungo diren kantak oso ezberdinak izango dira musika estilo ezberdinak ezagutzeko.

JARDUERA







https://drive.google.com/open?id=1p893k6NmaLRKQ24aOUybpUS9wexHzUKzxagrqXg7vno

(6 musika ezberdinak entzungo dira).

JARDUERA	SENTIMENDUAK ADIERAZTEN
HELBURUAK	- Gure emozioak identifikatzea eta adieraztea. - Hausnarketa bultzatzea. - Adimen emozionala garatzea. - Arte abstraktua baloratzea. - Bakoitzaren alde artistikoa baloratzea.
EDUKIAK	- Emozioak margolaritzan eta musikan. - Arte abstraktua. - Emozioen adierazpena.

METODOLOGIA

JARDUERA EREMUA	DENBORA	LEKUA	BALIABIDEAK
6. mailako ikasleak	60min	Gela	• Emaze aurkezpena • Aukeratuta musikak • Margotzeko orriak • Margotzeko euskarriak • Internet konexioa eta kanoia

GARAPENA

Jarduera hau, emozioen adierazpenean oinarrituko da. Egindako aurkezpenaz baliatuz, arteak emozioak adierazteko balio duela azalduko zaie ikasleei. Amaitu ondoren, musika ezberdinak bi aldiz entzungo dituztela eta musika bakoitzak sentiaraziko dizkien sentimenduak margotuko dituztela. Horretarako haien margotzeko *block-a* edo orri zuriak erabiliko dituzte. Musika bakoitza amaitzean orrietako korner batean sentitutako emozioaren izena idatziko dute. Nahi dutena egin ahal izango dute baldintza bat jarraituz: marrazkiek abstraktuak izan behar dute.

JARDUERA

Aurkezpena: https://www.emaze.com/@ATLTOWRT/untitled

Hurrengo kantek sentiarazten dizuetena margotu behar duzue. Adibidez, musika mota batek alaitasuna sentiarazten badizuek orduan emozio hori adieraziko duzue.

Musikak:

- Verdi- Turandot- Nessum Dorma: (3:04’): https://www.youtube.com/watch?v=RdTBml4oOZ8
- Ismael Serrano- Papá cuéntame otra vez (2:55’): https://www.youtube.com/watch?v=0xrMc6ZGs1w
- Unknown- Shosoloza (2:39’): https://www.youtube.com/watch?v=2aFlQS4k3wo
- The Last of Mohicans Soundtrack- The Kiss (2:47’): https://www.youtube.com/watch?v=yB6S3c7f8XA
- Hans Zimmer & Lisa Gerrard- Gladiator Soundtrack (4:14’): https://www.youtube.com/watch?v=NBE-uBgtINg
- Limahl- Never Ending Story (3:43’): https://www.youtube.com/watch?v=Gf1WT8VEZxk
- Oso musika goibel (4:35’): https://www.youtube.com/watch?v=OGvd6Pmn5WA

JARDUERA	**KHOLBERG DILEMA**
HELBURUAK	- Debatea sortzea eta parte-hartzea. - Umeen garapen morala ezagutzea.
EDUKIAK	- Garapen morala

METODOLOGIA

JARDUERA EREMUA	**DENBORA**	**LEKUA**	**BALIABIDEAK**
6. mailako ikasleak	60 min	Gela	• Google Form galdetegia • Ikasleen ipad-ak. • Internet konexioa eta kanoia

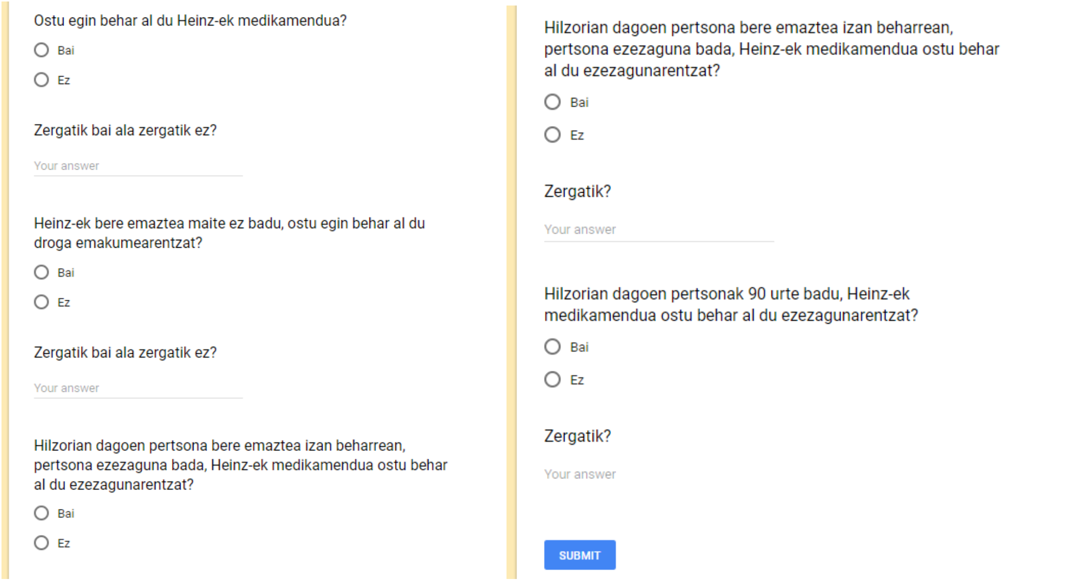
GARAPENA

Jarduera honen helburu nagusia umeen garapen morala ezagutzea da. Horretarako, *Google Form* plataforman sortutako galdetegia bidaliko diegu *Air-Drop*-en, edo beste programa baten bidez eta hamar minutu izango dute galdetegia haien *ipad*-en bidez betetzeko eta bidaltzeko. Amaitzean, eztabaida egingo da klasean bakoitzak bere iritzia defendatzeko eta beste iritziak ezagutzeko eta horiei buruz hausnartzeko.

JARDUERA

Konektatu air-dropera, irakurri testua eta bete horri buruzko galderak:

"Emakume bat minbiziaren ondorioz hiltzeko zorian zegoen. Farmazialari batek emakumea sendatzeko medikamendua aurkitu zuen. Farmazialariak egitea kostatzen zitzaiona baino berrogei aldiz gehiago kobratzen zuen medikamenduagatik. Heinz-ek, gaixorik zegoen emakumearen senarrak, ahal izan zuen beste diru-kopuruko mailegua eskatu zuen, baina farmazialariak eskatzen zuenaren erdia baino ez zuen lortu. Heinz-ek emaztea hilzorian zegoela esan zion farmazialariari eta medikamendua merkeago saltzeko edo beranduago ordaintzen uzteko eskatu zion, baina farmazialariak honako hau erantzun zion: "Nik droga aurkitu nuen eta drogaren bidez aberasteko asmoa dut". Heinz-ek, desesperatuta, botikan ostea pentsatu du, bere emaztearentzat medikamendua lortzeko"


Ostu egin behar al du Heinz-ek medikamendua?
Bai
Ez
Zergatik bai ala zergatik ez?
Your answer
Heinz-ek bere emaztea maite ez badu, ostu egin behar al du droga emakumearentzat?
Bai
Ez
Zergatik bai ala zergatik ez?
Your answer
Hilzorian dagoen pertsona bere emaztea izan beharrean, pertsona ezezaguna bada, Heinz-ek medikamendua ostu behar al du ezezagunarentzat?
Bai
Ez
Hilzorian dagoen pertsona bere emaztea izan beharrean, pertsona ezezaguna bada, Heinz-ek medikamendua ostu behar al du ezezagunarentzat?
Bai
Ez
Zergatik?
Your answer
Hilzorian dagoen pertsonak 90 urte badu, Heinz-ek medikamendua ostu behar al du ezezagunarentzat?
Bai
Ez
Zergatik?
Your answer
SUBMIT

https://drive.google.com/open?id=1I3bJ6FFaPR6EYpK1xOAO0vhc0u2kUvPAZnKuTxWZsiQ

JARDUERA	**GLOBO AEROSTATIKOAREN DILEMA**
HELBURUAK	- Debatea sortzea eta parte-hartzea. - Umeen garapen morala ezagutzea.
EDUKIAK	- Garapen morala

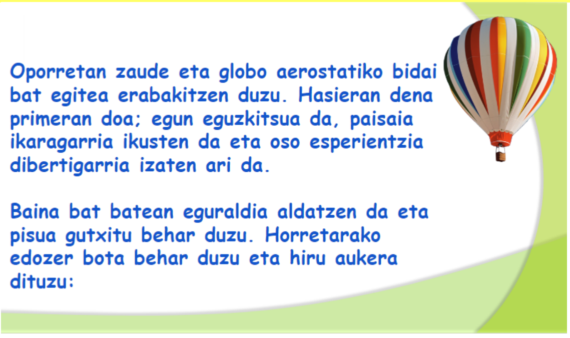
METODOLOGIA

JARDUERA EREMUA	DENBORA	LEKUA	BALIABIDEAK
6. mailako ikasleak	30 min	Gela	• Google Form galdetegia • Google Slides aurkezpena • Ikasleen ipad-ak. • Internet konexioa eta kanoia

GARAPENA

Jarduera honen helburu nagusia umeen garapen morala ezagutzea da. Horretarako, egindako aurkezpena irakurriko da guztion artean eta eztabaida egingo dugu. Azken 5 minutuetan *Google Form* plataforman dilemari buruzko sortutako galdetegia bete beharko dute ikasleek.

JARDUERA



https://drive.google.com/open?id=1vZ1fupDlVHF7CZb3_SruEAajxS66wSfT632Wtq2_0X4
https://drive.google.com/open?id=1OjkX9aELgGpxKdaLYWa5h1rC8uc0zHBh21dlNny3Uiw

JARDUERA	ERLAXATZEN GARA
HELBURUAK	- Taldeko kohesioa sustatzea.
EDUKIAK	- Erlaxazioa eta konfidantza.

METODOLOGIA

JARDUERA EREMUA	DENBORA	LEKUA	BALIABIDEAK
6. mailako ikasleak	30 min	Gimnasioa	• Ipad eta soinu ekipoa. • Internet konexioa.

GARAPENA

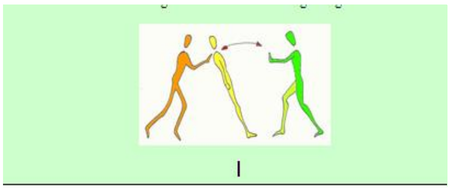
Erlaxazioa eta umeen arteko konfidantza sustatzeko ariketa batzuk egingo dira gimnasioan. Erlaxazio ariketak egiteko naturaren soinuak entzungo dira eta zer egin behar duten esango die.

JARDUERA

ERLAXATZEN GARA

1. Erlaxazioa.
   Etzan lurrean, itxi begiak, musika entzun eta erlaxatu:
   Musika: https://www.youtube.com/watch?v=ErePb90WTnA

2. Enbor zorabiatuta.
   Hirunaka jarriko zarete, fila bat egiten. Erdikoa enbor erraldoia izango da eta kanpokoek, batek besteari enborra pasatuko diote, enborra lurrera erortzen utzi gabe.



3. Taldeko masajea.
   Borobil bat egingo duzue lurrean, eserita. Bakoitzak bere aurrean eserita dagoenari sorbaldako masajea emango dio. Geroago, norabide kontrakoan eseriko zarete eta gauza bere egingo duzue. Azkenik, buruko masajeak ere elkar emango diozue.

JARDUERA	**AGURE- ATSO ERBESTERATUAK**
HELBURUAK	- Adineko pertsonen figura balioestea. - Ulermena, idazmena eta ahozkoa lantzea.
EDUKIAK	- Ulerma eta idazmena.

METODOLOGIA			
JARDUERA EREMUA	**DENBORA**	**LEKUA**	**BALIABIDEAK**
6. mailako ikasleak	60 min	Gela	• Ipad eta Internet konexioa. • Sortutako ipuina eta bere inguruko galderak.

GARAPENA

Umeek haien ipad-etara bidalitako "Agure-atso erbesteratuak" ipuina irakurri behar eta horri buruzko galderak erantzun behar dituzte. Amaitu ondoren, azken 10-15 minutuetan istorioari buruzko debatea egingo da adineko pertsonen jakinduria eta esperientzia aldarrikatzeko asmoarekin.

JARDUERA

Konektatu air-dropera, irakurri testua eta bete horri buruzko galderak.

AGURE-ATSO ERBESTERATUAK

Bazen behin oso errege krudel bat. Errege honek bere erresumako agure guztiak erbesteratzea eta urruneko herrialde batera bizitzera bidaltzea erabaki zuen. Honako agindu hau eman zien bere soldaduei:

- "Eraman itzazue hemendik! Eraman itzazue urrun! Ez dute ezertarako balio. Jan eta lo egiten dute, baina, ez dute lan egiten", esan zien eta obeditu ezean zigortzeko mehatxua egin zien. Soldadu guztiek bere agindua bete zuten, batek izan ezik, Janos deitzen zena. Janosek aita asko maite zuen eta horregatik bere etxeko gela sekretuan ezkutatu eta zaindu zuen.

Hilabeteak eta urteak pasa ziren eta lehorte itzel batek erresuma suntsitu zuen. Ibaiak eta lakuak sikatu egin ziren, arbolak fruitu gabe geratu ziren eta garautegiak uztu. Kezkatuta, erregeak soldaduei deitu zien.

- "Herria elikatzeko garia aurkitu behar duzue! Bestela espetxean sartuko zaituztet!"

Soldaduak oso goibel irten ziren, aginte hori betetzeko modurik ez zegoelako. Janos, betilun bueltatu zen etxera eta bere aitarengana joan zen.

- "Zer gertatzen zaizu?" galdetu zion aitak. Janosek egoera azaldu zion.

- " Ez kezkatu, badut soluzioa" lasaitu zuen aitak. "Orain dela urte asko, nekazaria nintzenean, inurriek gari aleak euren inurritegira eramaten zituztela ikasi nuen. Esaiezu zure lankideei inurritegiak bilatzeko eta bertan aurkituko duzue garia". Janosek ez zien esan

gainontzeko soldaduei ideia aitak esana zela.Soldaduek Jasonek esana bete zuten eta egun pare batean espetxeak bete beteta zeuden berriro.

Erregea oso pozik eta harrituta geratu zen istorioarekin.
- “Nola bururatu zitzaizuen ideia?” galdetu zien.
- “Janosi bururatu zitzaion, berorren Handientza” erantzun zioten soldaduek.
- “Azal iezadazu zuk orduan” agindu zion erregeak.
- “Handientza, hori egiteak beldurtzen nau, zigortuko nauzula baitakit”.
- “Esan eta ez zaizu ezer txarrik gertatuko” hitz eman zion erregeak.

Janosek azaldu zion erregeari bere aitak, etxean ezkututa zegoenak, eman ziola aholkua. Erregea ixil ixilik geratu zen tarte luze batean eta azkenean hitz egin zuen:
- “Agureak erbesteratzea erabaki nuenean oker nengoela konturatu naiz. Haien bizitzan zehar ikasi dituzten ezagutzak oso baliagarriak dira, agureak oso jakintsuak dira. Beraz, soldaduok, joan zaitezte agureen bila oraintxe bertan!”

Agureak erresumara bueltatu ahal izan ziren eta hortik aurrera erresumaren biztanle guztiek gogoratzen dute haietako batek gosez hiltzeaz salbatu zituela .

Erantzun hurrengo galderak:

1. Zergatik agindu zuen erregeak agure guztiak erbesteratzeko?
2. Zein zorigaitz gertatu zen erresuman?
3. Zer egin zuen Janosek?
4. Nola konpondu zuten arazoa?
5. Zein ondorio ateratzen duzu istorio honetatik?
6. Zure ustez, Janosek ondo egin zuen bere aita ez erbesteratzean? Zergatik?
7. Zure ustez, erregeak ondo egin zuen agureak erbesteratzean? Zergatik?
8. Lan egiten ez dutenez gero, gustatuko litzaizuke umeak erbesteratzea? Zergatik?

JARDUERA	"ARRUGAS" FILMA
HELBURUAK	- Adineko pertsona batzuen egoera ezagutzea. - Entzumena, idazmena eta ahozkoa lantzea.
EDUKIAK	- Entzumena eta idazmena. - Zahartzaroa eta bere ondorioak.

METODOLOGIA

JARDUERA EREMUA	DENBORA	LEKUA	BALIABIDEAK
6. mailako ikasleak	180 min 3 saio	Gela	• Kanoia eta Internet konexioa • "Arrugas" filma. • Sortutako galdetegia.

GARAPENA

Lehenengo bi saioetan "Arrugas" filma ikusiko da. Filma amaitu ondoren ikasleek horri buruzko galdetegia erantzun beharko dute. Horretarako, bigarren saioaren azken 40 minutuak erabiliko dira. Hirugarren saioan galderak amaituko dira eta segidan filmari buruzko debatea egingo da.

JARDUERA

"Arrugas"

https://www.youtube.com/watch?v=23H2T0iuHUI

Responde a las siguientes preguntas sobre la película "Arrugas"

a) Haz un resumen de la película.
b) ¿Quiénes son los protagonistas de la historia?
c) ¿Por qué se sienten así los protagonistas?
d) ¿Conoces a alguien en su situación?
e) ¿Qué harías tú en su situación?
f) ¿Qué conclusión has sacado de lo que has visto en la película y del debate?

A continuación participa en el debate sobre la película.

JARDUERA	**AGURE/ATSOA IZANGO BANINTZ…**
HELBURUAK	- Adineko pertsonekin enpatia sustatzea. - Adineko pertsona batzuen ahalmen fisikoak ezagutzea. - Gorputzaren mugak ezagutzea.
EDUKIAK	- Zahartzaroaren ohiko muga fisikoak. - Adineko pertsonekin enpatia. - Arazo fisikoak eta egunerokotasuna.

METODOLOGIA

JARDUERA EREMUA	DENBORA	LEKUA	BALIABIDEAK
6. mailako ikasleak	30 min	Gimnasioa	• Koltxonetak • Pisu handiko baloiak. • Makila eta soka batzuk. • Zapiak eta entzungailuak

GARAPENA

Jardueraren muina adineko pertsona batzuen muga fisikoak ezagutzea eta haiekin enpatia garatzea da. Horretarako gimnasioan ariketa batzuk egingo dira, adineko pertsona nagusien muga fisiko ohikoenak adieraziz. Umeak lau taldetan banatuta egongo dira eta bost minutu izango dituzte ariketa bakoitza egiteko. Horrela muga guztiak esperimentatuko dituzte. Lehenengo bost minututan ariketak azalduko dira eta azken bost minututan taldeko hausnarketa egingo da zelan sentitu diren jakiteko asmoarekin.

JARDUERA

Gaur taldeka lan egingo dugu. Horretarako taldeak hauek izango dira (eta taldekideen izenak esaten ditugu). Ikusten duzuen moduan gimnasioa lau txokotan banatuta dago. Lehenengo taldea lehenengo txokora joango da, bigarrena bigarren txokora eta horrela talde bakoitza bere zenbakira mugituko da. Talde bakoitzak konoen arteko distantzia ibili beharko du "handicap" batekin. Amaitzean txokoak aldatuko dituzue:

- Lehenengo txokoa: sendotasuna: pisu handiko baloiak poltsetan sartuko dituzue, erosketak izango balira moduan, 20 metroko distantzia ibili beharko duzue poltsak eramanez.
- Bigarren txokoa: mugikortasuna: hiru pertsonek haien hankak lotuko dituzte soka txikiarekin eta beste hirurek makila lotuko dute haien hanketara soka luzearekin. Bakoitzak konora joan behar du.
- Hirugarren txokoa: entzumena: hiru pertsonek kaskoak musika oso altuarekin erabiliko dituzte eta beste hirurek azalpen batzuk emango dizkiete oso baxuz. Esfortzu ikaragarria egin behar duzue azalpenak entzuteko.

  Laugarren txokoan: ikusmena: betaurrekoak ipiniko dituzue eta horman dagoen testua irakurri eta lurrean izango dituzuen kartulina ezberdinen koloreak aurkitu beharko dituzue.

Amaitu ondoren:

- Nola sentitu zarete ariketak egiten? Erosoak? Zailak izan dira?
- Nortzuk bizi daitezke halako muga fisikoekin?
- Eta zer pentsatzen duzue? Ulergarria da haiek nekatuta egotea?

JARDUERA	**ZER EGIN DEZAKEGU**
HELBURUAK	- Adineko pertsonei laguntzeko grina piztea. - Proiektuaren muina eta antolamendua azaltzea.
EDUKIAK	- Adineko pertsona batzuen errealitatea.

METODOLOGIA

JARDUERA EREMUA	**DENBORA**	**LEKUA**	**BALIABIDEAK**
6. mailako ikasleak	60 min	Gela	• Internet konexioa. • Sortutako aurkezpena.

GARAPENA

Jarduera honen helburu nagusia proiektua azaltzea izango da. Hori egin aurretik, haien proposamenak eta ideiak komentatuko dira. Horrela, haiek ere edozer egin dezaketela ikusiko dute.

JARDUERA

GURE PROIEKTUA

Zer egin dezakegu adineko pertsonei laguntzeko? Eman zure ideiak!
Hurrengo hilabeteetan egingo duguna izango da:

https://drive.google.com/open?id=1LCSGKxhnNvwNru50FslEasfBTsetcPeMWvt8IMpedtQ

JARDUERA	GURE TALDEA		
HELBURUAK	- Taldeko rolak banatzea eta arauak jartzea. - Gai teorikoaren lehenengo ikerketa egitea.		
EDUKIAK	- Taldeko rolak eta arauak. - Musika, artea eta jolasak: historian zehar, Europar Batasunean eta gure gizartean.		
METODOLOGIA			
JARDUERA EREMUA	**DENBORA**	**LEKUA**	**BALIABIDEAK**
6. mailako ikasleak	60 min	Gela	• Internet konexioa. • Talde fitxa. • Ikasleen ipad-ak.

GARAPENA

Ikasleak taldeka lan egiten hasiko dira. Horretarako lehenengo saio honetan taldearen izena, arauak eta rolen banaketa adostu beharko dituzte. Talde bakoitzak informazio hori bere talde-fitxan jaso eta fitxa bere *Google Drive* karpetara igo beharko du. Modu berean, gaia ikertzen hasiko dira eta egindako lana lehenengo aktan jasoko dute. Azkenik, proiektuaren konpromisoak sinatuko dituzte

JARDUERA

GURE PROIEKTUA

Hurrengo taula bete behar duzue adostutako erabakiekin. Amaitu ondoren egokitu zaizuen gaia ikertzen hasiko zarete eta azken minutuetan egindako lana lehenengo aktan jasoko duzue.

TALDE FITXA

TALDEAREN IZENA:

GAIA:

ANTZEZTEKOA:

TALDEKIDEAK ETA ROLAK:

TALDEKIDEA	ROLA
	Koordinatzailea
	Idazkaria
	Bozeramailea
	Euskara arduraduna
	Baliabide arduraduna

ARAUAK:

JARDUERAK	**IKERTZAILEAK + IRAKASLEAK**
HELBURUAK	- Gai teorikoak ikertzea, lantzea eta besteei irakastea. - Adineko pertsonen laguntza balioestea. - Modu kooperatiboan eta koordinatuan aritzea.
EDUKIAK	- Musika, artea eta jolasak: historian zehar, Europar Batasunean eta gure gizartean. - Informazioaren trataera eta komunikazioa. - Irakurmena, ulermena eta ahozkoa. - Baloreak: kooperazioa, enpatia, esfortzua, laguntza…

METODOLOGIA

JARDUERA EREMUA	**DENBORA**	**LEKUA**	**BALIABIDEAK**
6. mailako ikasleak	415 ordu 25 saio	Gela	• Internet konexioa. • Ikasleek sortutako aurkezpenak, jolasak eta txostenak.

GARAPENA

Bi jarduera hauek gai teorikoak ikertzeko, lantzeko eta beste taldekideei komunikatzeko zuzenduta daude. Lehenengo saioetan talde bakoitzak bere gaia ikertuko eta landuko du. Horretarako, gaiari buruzko txostena, aurkezpena eta ariketa batzuk prestatu beharko ditu bere taldekideei irakasteko asmoarekin. Behin gaiak ikertuta, haien aurkezpen edo irakasteko saioekin hasiko dira umeak.

JARDUERA

IKERTZAILEAK

Egokitu zaizuen gaia ikertu behar duzue aurkitutako informazioa zure Google Drive-ko karpetan jasoz. Informazioarekin txosten bat idatziko eta aurkezpen eta jolas batzuk prestatuko dituzue zuen lagunei gaia irakasteko asmoarekin. Aurkezpena eta jolasak prestatzeko edozein baliabide erabil dezakezue, originaltasuna ere kontutan hartuko da.

IRAKASLEAK

Zure gaia irakatsiko diezue ikaskideei. Horretarako, talde bakoitzak ordu bat izango du. Mesedez, hasieran eta amaieran agurra eman eta ozenki hitz egin. Lehenengoz gaia aurkeztuko duzue, segidan ikaskideek galderak egin ahal izango dizkizuete eta azkenik, haien ulermena jakiteko prestatutako jolasak egingo dituzue.

JARDUERAK	**ZER ETA ZERTARAKO? + QUIZ-A**
HELBURUAK	- Ikasketa prozesuari buruzko hausnarketa egitea. - Umeen iritziak eta sentimenduak ezagutzea. - Ikasketa buruzko azken ebaluazioa egitea.
EDUKIAK	- Musika, artea eta jolasak: historian zehar, Europar Batasunean eta gure gizartean: ebaluazioa. - Hausnarketa eta sentimenduen adierazpena. - Baloreak: kooperazioa, enpatia, esfortzua, laguntza…

METODOLOGIA

JARDUERA EREMUA	**DENBORA**	**LEKUA**	**BALIABIDEAK**
6. mailako ikasleak	60 min	Gela	• Internet konexioa. • Sortutako test-a • Ikasleen ipad-ak.

GARAPENA

Saio hau proiektuaren ikasketari buruzko hausnarketa eta ebaluazioa egiteko bideratuta dago. Lehenengo ordu erdian galdetegi bat bete beharko dute ikasleek *Google Form* plataformaren bidez. Guztiek amaitu ondoren, ikasketa prozesuari buruzko hausnarketa egingo da, boluntarioen presentziarekin. Asmoa da umeen eta boluntarioen iritziak eta sentimenduak ezagutzea.

JARDUERA

PROIEKTUAREN QUIZ-A

Ireki eta bete heldu zaizun galdetegia. 30 galdera erantzun behar dituzu. Galdera bakoitzak puntu bat balio du. 30 minutu izango duzu test-a egiteko.

https://drive.google.com/open?id=1p5hm4bRVONmxDEGCNq-bkz8Vw8K13DuxU89kUeHyVDQ

ZER ETA ZERTARAKO?

Orain zure iritzia jakitea gustatuko litzaiguke. Zuen ustez asko ikasi duzue?, ikasitakoa gustatu zaizue? Zertarako balioko du emanaldia prestatzeko?....

JARDUERAK	**ANTZERKIA AUKERATUZ + ATREZZO-A DISEINATUZ + ENTSEGUAK**
HELBURUAK	- Zerbitzua prestatzea: emanaldi artistikoa. - Ikasitakoa abiapuntutzat hartzea produktua aukeratzean. - Taldeko kirol edo musika jarduerak prestatzea.
EDUKIAK	- Antzinako, Europako eta egungo jolasak, kantak eta dantzak. - Gorputz adierazpena. - Baloreak: kooperazioa, enpatia, esfortzua, laguntza…

METODOLOGIA

JARDUERA EREMUA	DENBORA	LEKUA	BALIABIDEAK
6. mailako ikasleak	13,5 ordu 14 saio	Gela Areto nagusia Gimnasioa	• Internet konexioa. • Aukeratutako musikak. • Ikasleen ipad-ak.

GARAPENA

Saio hauetan proiektuaren zerbitzua prestatuko da. Horretarako,talde bakoitzak antzeztuko dituen kanta, dantza edo jolasak aurkeratuko ditu lehenengo momentuan. Behin erabakita antzerkia prestatzen hasiko dira behar izango dituen material edo musika ezberdinak prestatuz. Azken bi saioetan entsegu orokorrak egingo dira eta beste 3 saioetan erabiliko duten atrezzo-a diseinatuko dute.

JARDUERA

ANTZERKIA AUKERATUZ

Egokitu zaizuen produktua (antzinako, oraingo edo Europakoa) kontutan hartuz, nahi dituzuen jolasak, kantak eta dantzak presta ditzakezue. Behin erabakia hartuta gurekin komentatu beharko duzue baimena edo ideia gehiago emateko. Modu berean, emanaldirako taldeko aurkezle bat hautatu behar duzue. Berak zuen antzerkia aurkeztuko du zahar-etxean.

ENTSEGUAK

8 saio izango duzue antzerkiak prestatzeko. Horretarako, musika erabili behar duzuen taldeak gelan, areto nagusian eta gimnasioan egongo dira. Azken bi orduetan entsegu orokorrak egingo ditugu. Egun horietan taldeko aurkezleak eta aurkezle nagusiak (nortzuk izango diren esanez) haien aurkezpena prestatuta izan beharko dute.

ATREZZO-A DISEINATUZ

3 saio izango dituzue emanaldiaren atrezzo-a prestatzeko, hau da, erabiliko duzue janzkera diseinatzeko. Antzeztuko duzuen kanta, dantza edo jolasaren jatorriaren eta garaiaren arabera, ikasitako arte estilo mota batean edo bestean oinarritu beharko duzue. Nahi duzuena egin dezakezue baina taldeko kohesioak egon behar du.

JARDUERA	EMANALDI ARTISTIKOA
HELBURUAK	- Zerbitzua ematea: emanaldi artistikoa.
EDUKIAK	- Antzinako, Europako eta egungo jolasak, kantak eta dantzak. - Gorputz adierazpena. - Baloreak: kooperazioa, enpatia, esfortzua, laguntza…

METODOLOGIA

JARDUERA EREMUA	DENBORA	LEKUA	BALIABIDEAK
6. mailako ikasleak	120 min 3 saio	Zahar-etxea	• Aukeratutako musikak. • Soinu-ekipoa. • Prestatutako produktuak.

GARAPENA

Proiektuaren zerbitzua; emanaldi artistikoa garatuko da. Zerbitzua ondo emateko ume guztiak taldeka eseriko dira zahar-etxean eta aldez aurretik adostutako kronograma jarraituko dute haien antzerkiak egiteko.

JARDUERA

EMANALDI ARTISTIKOA

Hau da jarrituko duzue ordena:

EGUNA	ORDUTEGIA	KOMENTARIOAK
1	Aurkezpen orokorra: - Nortzuk gara. - Zer landu dugu. - Zer antzeztuko dugu.	Proiektuan zehar jarrera onena izan duen ikasle pare bat; neska eta mutila.
	Antzinako kantak: - Taldearen eta egindako lanaren aurkezpena. - Antzerkia. - Galderak eta agurra.	Aurkezpena eta agurra taldeak adostutako pertsonak egingo du. Talde bakoitzak diseinutako atrezzo-a erabiliko du.
	Antzinako jolasak	Antzerki bakoitzean sekuentzia bera jarraituko da. Jolasen kasuan, boluntarioak behar badituzte haien laguntza jolastu baino lehen eskatuko diete.
	Antzinako dantzak	
	Agurra: - Ea gustatu zaien. - Ea galderak dituzten. - Ea nola sentitu diren. - Eskerrak eman.	Aurkezleak bikote bera izango dira.
2	Aurkezpen orokorra	Sekuentzia bera eta antzezleak oso jarrera ona izan duten beste bikote mistoa.
	Europar Batasuneko jolasak	
	Europar Batasuneko kantak	
	Europar Batasuneko jolasak	
	Europar Batasuneko dantzak	
	Agurra	Sekuentzia bera eta beste ikasle pare bat antzezle moduan.
3	Aurkezpen orokorra	
	Oraingo kantak	
	Oraingo jolasak	
	Oraingo dantzak	
	Agurra	Azken agurra hau luzeagoa izango da eta adineko pertsonen iritzia eta ebaluazioa eskatuko da.

JARDUERAK	FESTA PRESTATZEN ETA OSPATZEN
HELBURUAK	- Proiektua ospatzea eta familiei komunikatzea. - Umeei, adineko pertsonei eta erakundei eskerrak ematea.
EDUKIAK	- Proiektuaren azken hausnarketa. - Ahozko komunikazioa. - Baloreak: kooperazioa, enpatia, esfortzua, laguntza…

METODOLOGIA

JARDUERA EREMUA	DENBORA	LEKUA	BALIABIDEAK
6. mailako ikasleak	180 min 3 saio	Gelan Areto nagusian	• Egindako bideoa eta kartelak • Soinu-ekipoa. • Prestatutako diplomak.

GARAPENA

Proiektua amaitzeko festa bat egingo dugu ikastetxean. Festa bi saioetan prestatuko da. Saio horietan umeek proiektuaren bideo bat eta kartel batzuk egingo dituzte egin dutena komunikatzeko asmoarekin. Kartelak taldeka egingo dira eta talde bakoitzak bere diseinua aukeratuko du. Bideoari dagokionez, bi ikaslek prestatuko dute, irakasleek izendatuta.

JARDUERA

FESTA PRESTATUZ

Hurrengo bi saioetan kartel bat prestatuko duzue taldeka. Talde bakoitzak nahi dituen argazkiak, koloreak, letrak, etab. erabili ahal ditu. Kartel bakoitzean taldeko izena, zuen izenak, ikertutako gaia eta antzeztutako produktua agertuko dira.

PROIEKTUA OSPATZEN

Festan, egindako lana azalduko diegu senikideei. Horretarako, hurrengo kronograma jarraituko dugu:

DENBORA	EKINTZA	KOMENTARIOAK
20'	Aurkezpena: - Proiektuaren deskribapen laburra. - Festaren gidoia. - Bideoa aurkeztu.	Bi aurkezle orokorrak eta taldeka beste bat egongo dira. Orokorrek proiektua eta festa eta taldekoek, bakoitzak bere lana aurkeztuko dute.
15'	Proiektuaren bideoa.	Bideoak proiektuaren garapena eta emanaldiaren zatitxo batzuk jasoko ditu.
20'	Pentsamenduak eta galderak.	Talde bakoitzaren bozeramaileak sentitu duten azalduko du eta familiek galderak egin ahal izango dituzte.
10'	Erakundearen iritzia.	Zahar-etxearen zuzendariak haien iritzia eta sentsazioak aurkeztuko ditu.
10'	Diplomak.	Proiektuan parte hartzeagatik ikasle bakoitzak diploma bat jasoko du. Talde bakoitzaren koordinatzailea jasoko ditu.
15'	Agurra eta elkartzeko denbora.	Bi aurkezle orokorrak agurra egingo dute eskerrak ematen eta denbora tarte bat egongo da libre familiekin elkartzeko.

JARDUERAK	**AZKEN HAUSNARKETA + ESPERIENTZIA EBALUATUZ**
HELBURUAK	- Proiektuari buruzko hausnarketa egitea. - Etorkizunean halako proiektuak egiteko grina piztea. - Proiektuaren ebaluazioa egitea.
EDUKIAK	- Proiektuaren azken hausnarketa eta ebaluazioa. - Baloreak: kooperazioa, enpatia, esfortzua, laguntza…

METODOLOGIA

JARDUERA EREMUA	DENBORA	LEKUA	BALIABIDEAK
6. mailako ikasleak	60 min	Gelan	• Google form galdetegia. • Internet konexioa eta kanoia. • Ikasleen ipad-ak

GARAPENA

Proiektuari buruzko azken hausnarketa egingo dugu. Helburua da esperientziaren aspektu onak eta hobetzekoak ikustea, umeen baloreak berriro ikertzea eta parte-hartzaile guztien iritziak eta sentimenduak jasotzea. Azken minutuetan ikasleek, irakasleen, erakundearen, proiektuaren, talde eta haien ebaluazioa egingo dute. Horretarako *Google Form* plataforman sortutako galdetegia beteko dute.

JARDUERA

AZKEN HAUSNARKETA

Proiektua amaitzeko zuen iritziak jakitea gustatuko litzaiguke. Beraz, esan mesedez nahi duzuna kezkarik gabe. Zein pentsatzen duzue ikasitakoari buruz? Zerbitzuari buruz? Antolaketari buruz? Jasoko duzuen laguntzari buruz? Zer aldatuko zenukete?....

Orain "Zer pentsatzen dut orain?" galdetegia betetzea eskertuko genizueke:
https://drive.google.com/open?id=1s7vU20-kldyO2Il7xUL-F87lTDwCNZKlQEDURb5uRc4

ESPERIENTZIA EBALUATUZ

Azken minutuetan, zuen ebaluazioa jasoko dugu. Horretarako konektatu air-dropera eta ireki "Ebaluazioa" dokumentua. Galdetegian zuen auto-ebaluazioa, taldekideen ebaluazioa, erakundearen ebaluazioa, proiektuaren arduradunaren ebaluazioa eta proiektuaren ebaluazioa egingo dituzue.

https://drive.google.com/open?id=1HCb1FEKOnr4sJdJtACb9U8fvNRsn_if0ojGb8mW5ccE

12. Behaketa eta ebaluazio orriak

12.1. Behaketa orria

BEHATZAILEA:____________________________
IKASLEA:____TALDEA:_________________

- R: Rola
- PH: Parte-hartzea

		INOIZ	GUTXIETAN	BATZUETAN	GEHIENETAN	BETI	KOMENTARIOAK
R	Bere rolaren eginkizunak betetzen ditu.						
PH	Klasean parte-hartzen du bere iritziak, zalantzak edo ideiak esaten.						
	Taldean parte-hartzen du bere iritziak, zalantzak edo ideiak esaten.						
ESFORTZUA	Kalitatezko lana egiteko eta laguntza emateko esfortzuak egiten ditu.						
	Taldeko lana eta giroa ona izateko jarrera positiboa du.						
	Beharrezko aldaketak eta hobekuntza egiteko prest dago.						
	Lanaren antolamendua, prozesua eta eboluzioa ezagutzen ditu.						
	Jarrera aktiboa erakusten du, autonomiarekin lan egiten.						
ERRESPETUA	Taldekideen ideiak, proposamenak eta iritziak errespetatzen ditu.						
	Errespetuarekin aritzen da bai irakasleekin bai bere taldekideekin.						
	Irakasleen edo beste ikasleen azalpenak eta txandak entzuten eta errespetatzen ditu.						
	Arazoak dituenean barkamena eskatzen du.						
	Besteen arazoak konpontzen saiatzen da.						
	Besteen laguntza eta materialak eskatzen eta eskertzen ditu.						
	Bere taldekideak animatzen ditu.						

12.2. Aurkezpenaren behaketa

AURKEZPENAREN BEHAKETA
BEHATZAILEA:______________________________DATA:______________________________
TALDEA:___________________________________GAIA:______________________________

	KOORDIN.	IDAZKARIA	BOZERAM.	EUSK. ARD.	BALI. ARD.
EDUKIA					
Zuzentasuna					
Egokitasuna					
Kantitatea					
Idatzita					
Kideen partiz.					
KOM. GAIT.					
Zuzentasuna					
Bolumen, tonua					
Gorputz. Hizk.					
Gaiaren kontrola					
	AURKEZ.	**BIDEOAK**	**JOLASAK**	**EBALUAZ.**	
BALIABIDEAK					
Originaltasuna					
Kontrola					
Estetika					
Parte-hartzea					

12.3. Antzerkiaren behaketa

ANTZERKIAREN BEHAKETA

BEHATZAILEA:______________________________DATA:______________________________

TALDEA:____________________________________GAIA:______________________________

	KOORDIN.	IDAZKARIA	BOZERAM.	EUSK. ARD.	BALI. ARD.
ANTZERKIA					
Kontrola					
Egokitasuna					
Zailtasuna					
Bolumen/koord.					
Kideen partiz.					
ATREZZOA					
Egokitasuna					
Originaltasuna					
Esfortzua					
Unitatea					
BALIABIDEAK					
Originaltasuna					
Egokitasuna					
Estetika					
Parte-hartzea					

12.4. Umeen talde eta auto-ebaluazioa

Gadetegi honen bidez proiektuaren parte-hartzaile guztiak ebaluatuko ditugu. Mesedez, egia esan guztiok ikasteko eta hobetzeko!!! Puntuazioak hauek dira:

1- Oso gutxi 2- Gutxi 3- Ondo 4- Oso ondo 5- Bikain

Izena eta abizenak

____

NIRE AUTO-EBALUAZIOA

Nire rolaren funtzioak bete ditut

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Taldeko giroa ona izateko esfortzuak egin ditut.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Lan teoriko ona egin dut, ideiak ematen eta esfortzu eta interes handiekin.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Jolasa/kanta/dantza ondo ateratzeko esfortzu eta lan handia egin ditut.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Nire taldekideak lagundu ditut eta haien ideiak, lana eta iritziak kontuan hartu eta errespetatu ditut.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Nire ustez nire notak .... izan beharko luke.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

TALDEKO ETA TALDEKIDEEN EBALUAZIOA

Oso ondo aritu gara talde moduan

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Egindako ikerketa, lana eta aurkezpena eta antzerkiak kalitatezkoak dira.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Nota taldekoa izango balitz.....izango litzateke

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Zein izango litzateke zure taldekide bakoitzaren nota bere lana, inplikazioa, rola, interesa, ideiak, laguntza eta jarrera kontutan hartuta?

	1	2	3	4	5
Koordinatzailea	☐	☐	☐	☐	☐
Idazkaria	☐	☐	☐	☐	☐
Bozeramailea	☐	☐	☐	☐	☐
Euskara arduraduna	☐	☐	☐	☐	☐
Baliabide arduraduna	☐	☐	☐	☐	☐
Euskara arduraduna B	☐	☐	☐	☐	☐

ARDURADUNAREN EBALUAZIOA

Hasieratik proiektuaren muina, antolamendua, lanak eta ebaluazioa ondo azaldu ditu.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Proiektuaren prozesua ondo bideratu eta zuzendu du, konpromiso eta esfortzuarekin.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Arazoak sortu direnean konpontzen saiatu da eta laguntza eman digu.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Gure ideiak eta iritziak entzuteko eta kontutan hartzeko prest egon da.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Ikasteko grina eta kuriositatea sorarazi dit.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Bere nota ......izango litzateke

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

ERAKUNDEAREN EBALUAZIOA

Zahar-etxean lan egiten duten pertsonek errespetuarekin hitz egin digute.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Emanaldia prestatzeko laguntza eman digute (eserlekuak, musika, etab.)

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Zahar-etxearekin berriro lan egingo nuke.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

PROIEKTUAREN EBALUAZIOA

Proiektua nola antolatu dugun asko gustatu zait.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Landutako gaiak gustatu zaizkit eta ikasi ditut.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Egindako jarduerak (filma, musikak, ikerketa, aurkezpenak, etab.) gustatu zaizkit.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Horrela lan egitea modu tradizionalean baino gehiago gustatzen zait.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Pertsona nagusiak lagundu ditugu.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Proiektu solidario bat garatzea asko gustatu zait.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Etorkizunean halako proiektuak garatzea gustatuko litzaidake

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Proiektuaren luzapena.....izan da.

- ☐ Laburregia
- ☐ Luzegia
- ☐ Egokia

Hobetzeko kontuak....

- ☐ Luzapena
- ☐ Emandako zerbitzua
- ☐ Irakasleen laguntza
- ☐ Antolaketa
- ☐ Ebaluazioa
- ☐ Gure iritzia gehiago kontuan hartzea

Hobetzeko aholkuak edo komentario gehiago

____

Nire ustez proiektuaren nota.....da.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

12.5. Erakundearen ebaluazioa

Evaluación del proyecto "Jolasak, musika eta artea: edonon eta edonoiz"

La información recibida por parte del centro ha sido adecuada y suficiente.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Las gestiones realizadas por el centro han sido las adecuadas para el correcto desarrollo de la colaboración.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

El personal del colegio se ha dirigido al personal y usuarios del centro con total respeto.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Los alumnos del centro se han dirigido al personal y usuarios del centro con total respeto.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

El servicio prestado por los alumnos estaba bien preparado y trabajado.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

El festival ha servido para cumplir su función; acompañar a los residentes del centro.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Consideramos que los residentes valoraron positivamente el servicio recibido.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Nos gustaría volver a colaborar en un proyecto de este tipo.

☐ Si
☐ No

La calificación del proyecto sería un...

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

12.4. Kalifikazio orria

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
				BAKARKAKO LANAK						TALDEKO LANAK					JARRERA								
TALDE NAGU:	TALDEA	TALDEKIDE	ROLA	Sentim Margol	Irakurme Fitxa	Filmare Fitxa	Azken idazmena	Proiektuaren Quiz	GUZTIRA	Gaiaren txosten.	Gaiaren Irakaskuntz	Zerbitzuar antzerkia	Festaren kartela	GUZTIR	Rola	Parte-hartzea	Esfortzua	Errespet	GUZTIRA	IRAKASLEEN KALIFIKAZIO	AUTO KALFIKAZIOA	TALDEKO KALIFIKAZIO	KALIFIKAZIO GLOBALA
A	TALDEEN	IKASLEEN	Koordinatzailea						0					0					0	0			0
	IZENAK	IZENAK	Idazkaria																				
			Bozeramailea																				
			Baliabide ardur.																				
			Euskara ardur.																				
			koor + idazkaria																				
			Euskara ardur.																				
			Bozeramailea																				
			baliabide ardur.																				
			Koordinatzailea																				
			Idazkaria																				
			Bozeramailea																				
			Euskara ardur.																				
			Baliabide ardur.																				
			Koordinatzailea																				
			Idazkaria																				
			Bozeramailea																				
			Baliabide ardur.																				
			Koordinatzailea																				
			Bozeramailea																				
			Idazkaria																				
			Euskara ardur.																				
			Euskara ardur.																				
			Baliabide ardur.																				
B			Koordinatzailea																				
			Idazkaria																				
			Bozeramailea																				
			euskara ardur.																				
			Baliabide ardur.																				
			Koordinatzailea																				
			Idazkaria																				

13. Parte-hartzaile diploma

PARTE-HARTZE DIPLOMA

PARTE-HARTZAILEA:

BERE LANA ETA KONPROMISOAGATIK

"Jolasak, musika eta artea; edonon eta edonoiz" Proiektuan

AVELLANEDA IKASTETXEA

2017/06/06

IV. Eranskina: Baloreei buruzko galdetegia

Zein da nire bertute nagusia?____
Animalia izango banintz...izango nintzateke_______________________________
Kolorea izango banintz.....izango nintzateke_______________________________

Aukeratu garrantzitsuenak iruditzen zaizkizun 3 ezaugarri.
☐ Autonomoa
☐ Laguna
☐ Langilea
☐ Ederra
☐ Azkarra
☐ Solidarioa
☐ Independentea
☐ Leiala
☐ Zintzoa
☐ Berritzailea

Pertsona nagusiek gauza asko irakatsi ahal dizkigute.
☐ Bai
☐ Ez

Pertsona nagusien istorioek aspertzen naute.
☐ Bai
☐ Ez

Antzinako musika, artea eta jolasak oraingokoak baino okerragoak iruditzen zaizkit.
☐ Bai
☐ Ez

Bizitzan esfortzua garrantzitsua da.
☐ Bai
☐ Ez

Solidarioa izateak kezkatzen nau
☐ Bai
☐ Ez

Aniztasuna munduko aberastasunetariko bat da
☐ Bai
☐ Ez

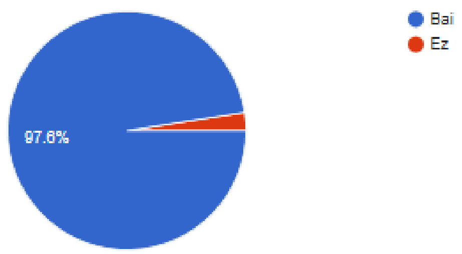
Gure lana kooperazioan oinarritu behar dugu.
☐ Bai
☐ Ez

Maitasuna lagun eta familiatik kanpo ulertzen dut.
☐ Bai
☐ Ez

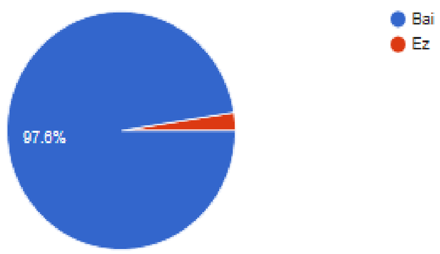
Pertsona ona izatea garrantsitzua iruditzen zait.
☐ Bai
☐ Ez

V. Eranskina: Inkestaren emaitzak

- Pertsona nagusiek gauza asko irakatsi ahal dizkigute.

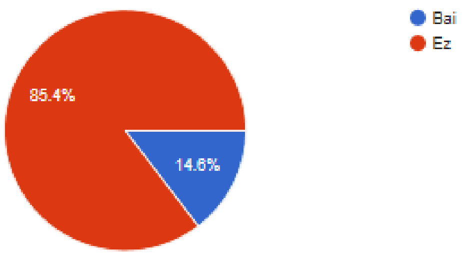


1. grafikoa. Hasierako emaitzak

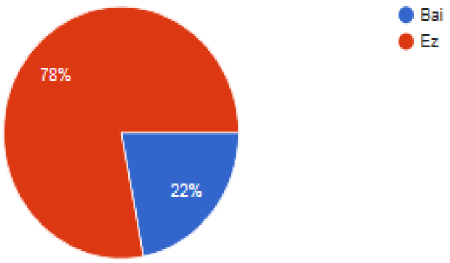


2. grafikoa. Ondorengo emaitzak

- Pertsona nagusien istorioek aspertzen naute.

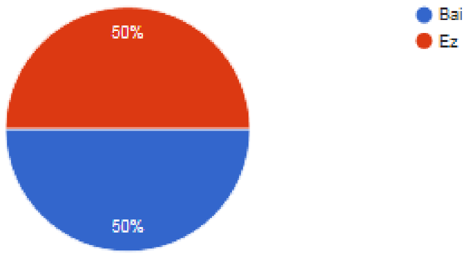


3. grafikoa. Hasierako emaitzak

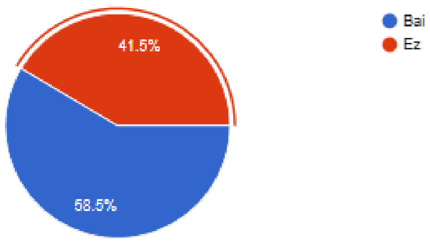


4. grafikoa. Ondorengo emaitzak

- Antzinako musika, artea eta jolasak oraingokoak baino okerragoak iruditzen zaizkit.

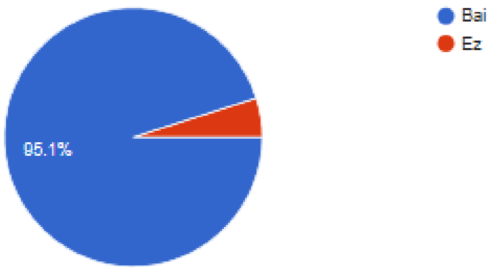


5. grafikoa. Hasierako emaitzak

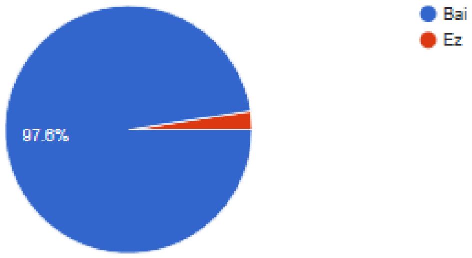


6. grafikoa. Ondorengo emaitzak

- Bizitzan esfortzua garrantzitsua da.

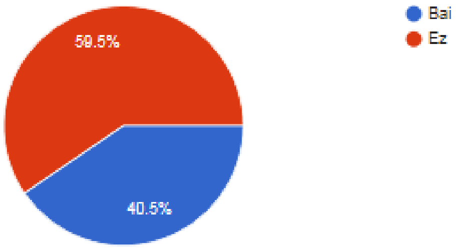


7. grafikoa. Hasierako emaitzak

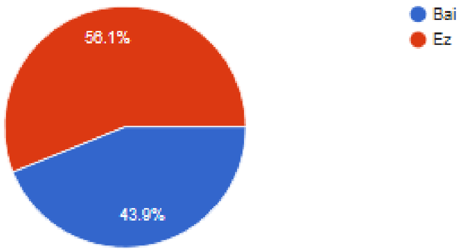


8. grafikoa. Ondorengo emaitzak

- Solidarioa izateak kezkatzen nau.

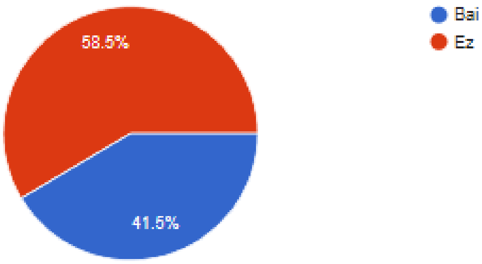


7. grafikoa. Hasierako emaitzak

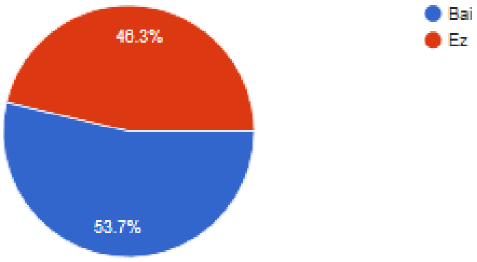


8. grafikoa. Ondorengo emaitzak

- Aniztasuna munduko aberastasunetariko bat da.

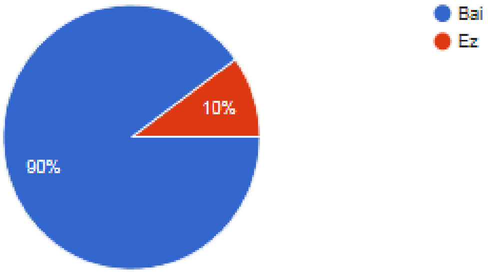


9. grafikoa. Hasierako emaitzak

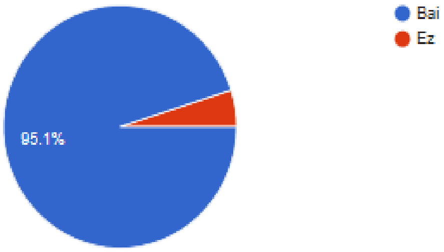


10. grafikoa. Ondorengo emaitzak

- Gure lana kooperazioan oinarritu behar dugu.

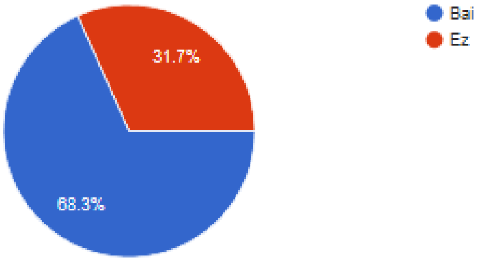


11. grafikoa. Hasierako emaitzak

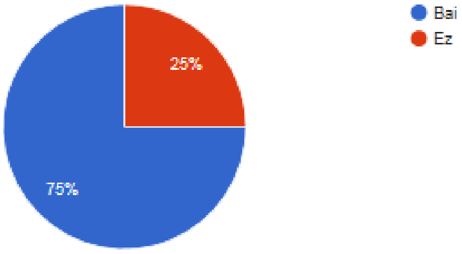


12. grafikoa. Hasierako emaitzak

- Maitasuna lagun eta familiatik kanpo ulertzen dut.

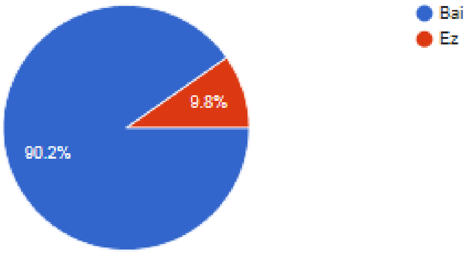


13. grafikoa. Hasierako emaitzak

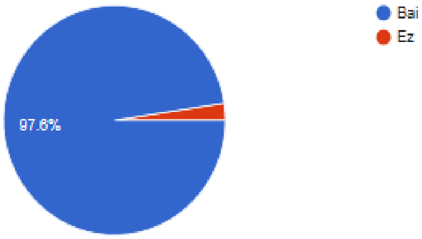


14. grafikoa. Hasierako emaitzak

- Pertsona ona izatea garrantsitzua iruditzen zait.



13. grafikoa. Hasierako emaitzak



14. grafikoa. Hasierako emaitzak