

GIDA DIDAKTIKOA

Etap:

Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza

Maila:

1., 2., 3. eta 4. mailak

Arloa:

Edozein ikasgaitan landu daiteke.

Denboralizazioa:

Bi saio, gutxienez.

Proposamena testuinguruan kokatzea:

Plataforma honek oinarrizko zehar-konpetentziak ebaluatzea eta lantzea du helburu.

Azken urteetan oinarrizko zehar-konpetentziek garrantzia handia hartu dute egoera pertsonaletan, sozialetan, akademikoetan eta lanekoetan arazoak eraginkortasunez konpontzeko beharrezkoak direlako. Hori dela eta, Oinarrizko Hezkuntzaren curriculumean oinarrizko zehar-konpetentziak aipatu eta definitzen dira, baina batzuetan, konpetentzia hauek ohiko klase-dinamiketan lantzea oso zaila da eta, horregatik, konpetentzia horiek sustatzen lagunduko duen plataforma bat sortzea beharrezkoa dela uste dugu.

Hala ere, zehar-konpetentziak ezin dira zuzenean neurtu eta landu. Pertsona bakoitzak konpetentzia bat garatu duen ala ez zehazteko, konpetentzia hori osatzen duten jokabide behagarriak dira neurtu eta landu beharrezkoak. Aurkezten dugun plataforma honek, gamifikazioaren bidez, oinarrizko zehar-konpetentziak neurtuko ditu eta horiek sustatzeko erronka batzuk proposatuko ditu.

Beraz, gure lehenengo pausua diziplina-arlo guztietan nahiz eguneroko bizitzan eraginkortasunez aritzeko beharrezkoak diren oinarrizko hiru zehar-kompetentzia eta horietako bakoitzarekin zerikusia duten sei jokabide eta erronka definitzea izango da.

Plataforma honetan izango den esperientzia dinamizatuko duen pertsona irakaslea da. Irakaslea 'Gai izango zara?' webgunean erregistratu behar da eta, horren ostean, bere ikasleen profilak sortzeko aukera izango du.

Ikasle bakoitzak, posta elektronikoz, kodea jasoko du eta, kode hori erabilia, plataforman sartzeko aukera izango du.

Lehenengo pausua, oinarrizko zehar-kompetentzia desberdinekin zerikusia duten alderdi desberdinak ebaluatzea izango da eta, horretarako, ikasleak oinarrizko zehar-kompetentziari lotuta dagoen jokabide behagarri bat islatzen duen esaldi bat irakurri eta 'Ez', 'Batzuetan', 'Bai' eskala erabilia, erantzun bat hautatu behar du.

Jarraian, ikasleak erronka proposamen bat jasoko du eta hurrengo egunetan hori martxan jartzeko konpromisoa hartuko du.

Oinarrizko zehar-kompetentzia bat osatzen duten sei jokabide behagarrietan hautatutakoa kontuan hartuta kompetentzia horren hasierako garapen-maila kalkulatu da.

Egun batzuk pasa ondoren, ikaslea webgunean sartuko da berriz ere erronka horiek bete dituen ala ez (eta zein mailatan) adierazteko eta, esandakoaren arabera, atzeraelikadura bat edo beste jasoko du.

Prozesu hau nahi bezainbeste aldiz errepikatu daiteke.

Ikasleek hau egiten duten bitartean, irakasleak ikasle bakoitzaren egoera adierazten duen laburpena jasotzeko aukera izango du. Laburpen hauetan, besteak beste, ebaluazioa egin den eta erronka horiek zenbateraino bete diren adierazten duen informazioa eskuratuko da.

Oinarrizko kompetentziekin duen lotura:

Proiektu honekin oinarrizko hiru zehar-kompetentzia landu nahi dira: ardurak hartzea, autoikaskuntza eta ekimena.

Beraz, Oinarrizko Hezkuntzaren curriculumarekin aipatzen diren Ikasten eta pentsatzen ikasteko kompetentziarekin, Elkarbizitzarako kompetentziarekin eta Ekimenerako eta ekiteko espiriturako kompetentziarekin lotura zuzena izango du.

Jarraian, kompetentzia horien definizioa eta osagaiak adieraziko dira:

- Oinarrizko Hezkuntzaren curriculumean Ikasten eta pentsatzen ikasteko kompetentzia honela definitzen da:

Ikasteko eta lan egiteko ohiturak, ikasteko estrategiak eta pentsamendu zorrotza izatea, eta ikasitakoa mobilizatzea eta beste testuinguru eta egoera batzuetara eramatea, norberaren ikaskuntza modu autonomoan antolatzeke.

Eta honako osagai hauek ditu:

1. Hainbat iturritako (inprimatuak, ahozkoak, ikus-entzunezkoak, digitalak) informazioa bilatzea, hautatzea, biltegitratzea eta berreskuratzea, eta iturrien egokitasuna ebaluatzea.
2. Informazioa ulertzea eta buruz ikastea (pentsamendu analitikoa).
3. Informazioa interpretatzea eta ebaluatzea (pentsamendu kritikoa).
4. Ideiak sortzea eta hautatzea (pentsamendu sortzailea)
5. Baliabide kognitiboak modu estrategikoan erabiltzea, ikasitakoa mobilizatuz eta beste egoera batzuetara transferituz.

- Oinarrizko Hezkuntzaren curriculumean Elkarbizitzarako kompetentzia honela definitzen da:

Pertsonen arteko, taldeko eta komunitateko egoeretan elkarrekikotasunez parte hartzea, eta norberari aitortutako eskubideak eta betebeharrak besteri aitortzea, norberaren zein guztion ongirako.

Eta honako osagai hauek ditu:

1. Norberaren eta besteen nahien asebetetzea uztartuz komunikatzea, hau da, norberaren sentimenduak, pentsamenduak eta nahiak modu asertiboan adieraziz,

eta, aldi berean, aktiboki entzunez eta besteen sentimenduak, pentsamenduak eta nahiak kontuan hartuz.

2. Taldean ikastea eta lan egitea, nork bere erantzukizunak hartuz eta helburu bera duten zereginetan lankidetzan arituz, pertsonen eta iritzien aniztasunak dakarren aberastasuna aitortuz.
3. Giza eskubideetatik eratorritako printzipio etikoen eta bizikidetzarako oinarrizko gizarte-konbentzioetatik eratorritako gizarte-arauen arabera jokatzeari.
4. Gatazkak elkarriketaren eta negoziazioaren bidez konpontzea.

- Oinarrizko Hezkuntzaren curriculumean Ekimenerako eta ekiteko espiriturako kompetentzia honela definitzen da:

Ekimena izatea eta ekite-prozesua erabakitasunez eta eraginkortasunez kudeatzea testuinguru eta egoera pertsonal, sozial, akademiko eta lanekoetan, ideiak ekintza bihurtzeko.

Eta honako osagai hauek ditu:

1. Ideia edo proiektua sortzea eta/edo bere gain hartzea, proiektua planifikatzea eta haren bideragarritasuna aztertzea.
2. Planifikatutako ekintzak gauzatzea eta doikuntzak egitea, beharrezkoak direnean.
3. Egindako ekintzak ebaluatzea, jakinaraztea eta hobetzeko proposamenak egitea.

Helburuak:

Material didaktiko hau Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako ikasleei zuzenduta dago. Horregatik, proiektu honekin oinarrizko hiru zehar-kompetentzia landu nahi dira: ardurak hartzea, autoikaskuntza eta ekimena.

Beraz, esan bezala, Oinarrizko Hezkuntzaren curriculumarekin aipatzen diren Ikasten eta pentsatzen ikasteko kompetentziarekin, Elkarbizitzarako kompetentziarekin eta Ekimenerako eta ekiteko espiriturako kompetentziarekin lotura zuzena izango du.

Ebaluazio irizpideak:

Plataforma honetan autoebaluazioa erabiliko da batik bat.

Ikasle bakoitzak bere jarduteko moduarekin eta egunerokotasunean egiten duenarekin zerikusia duen galdetegi gamifikatu bat erantzun behar du 'Ez', 'Batzuetan', 'Bai' eskala erabilia eta erantzun horien arabera neurtzen ari garen konpetentzia zenbateraino garatuta duen ikusiko dugu.

Edukiak:

Webgune honetan oinarrizko zehar-konpetentziak landuko direnez, jarrera edukietan oinarrituko gara. Hain zuzen ere, hauetan: ardura hartzea, autoikaskuntza eta ekimena.

Azken urteetan, inoiz baino gehiago, oinarrizko zehar-konpetentziak bizitzako alor eta egoera pertsonaletan, sozialetan, akademikoetan eta lanekoetan –diziplina-arlo guztietan nahiz eguneroko bizitzan–, arazoak eraginkortasunez konpontzeko ezinbestekoak bilakatu dira, baina konpetentzia hauek ohiko klase-dinamiketan lantzea oso zaila denez, irakasleen lana errazteko eta ikasleen konpetentzia hauek sustatzeko asmoz sortu da plataforma hau.

Lehenago aipatu bezala, zehar-konpetentziak ezin dira zuzenean neurtu eta landu. Pertsona bakoitzak konpetentzia bat garatu duen ala ez zehazteko, konpetentzia hori osatzen duten jokabide behagarriak dira neurtu eta landu beharrekoak. Horregatik, aurkezten dugun plataforma honek, gamifikazioaren bidez, oinarrizko zehar-konpetentziak jokabide behagarrietan deskonposatzen ditu eta horiek sustatzeko erronka batzuk proposatzen ditu.

Autoikaskuntza konpetentzian, adibidez, hauek izango dira neurtu eta landuko diren jokabideak:

1. Gauza berriak ikasteko interesa eta jakin-mina.
2. Jarduna hobetzeko asmoa duen ikasteko erantzukizuna.
3. Ikasitakoaz jabetzea.
4. Zerbait ulertzen ez denean, galderak egiteko gaitasuna.
5. Bizitako esperientzien metodo, tresna eta abar berrien aplikazioa.
6. Egoera berrien aurrean, gauzak konpontzeko helburua duen baliabideen bilaketa.

Metodologia:

Lehenengo pausoa plataformaren web-orrira sartzea izango da. Horretarako, Interneterako sarbidea duen gailu baten nabigatzailean <https://pro-gaiizangozara.gestionetdev.com/back/login> idatzi behar duzu.

Plataformaren hasierako orrian, zereginen eta helburuen berri jasoko duzu.

'Gai izango zara?' ikasleen oinarrizko zehar-konpetentziak neurtzeko eta sustatzeko helburua duen plataforma da. Ikasleen konpetentziak neurtuko ditugu eta, aldi berean, konpetentzia horiek sustatzeko erronka desberdinak proposatuko dizkizuegu.

Plataformara sartzen zaren lehenengo aldia baldin bada, 'Berria naiz' botoia sakatu eta erregistroa betetzeko datuak bete behar dituzu. 'Sartu' botoian klik egin eta gero zure sarbide datuak biltzen dituen posta elektronikoa jasoko duzu eta, datu horietaz baliatuz, plataformara sarbidea izango duzu.

Zuzenean 'Nire ikasleak' atalean agertuko zara. Bertan, zure ikasleen profilak kudeatzeko aukera izango duzu, ikasle horiek editatzeko, ezabatzeko eta egin dutena ikusteko aukera izanik.

Goiko eskumako aldean dagoen 'Ikasle berria gehitu' botoiaren gainean sakatuta, ikasle profil berriak sortu ahal izango dituzu. Datuak idatzi eta 'Gorde' botoia sakatuta, ikasleak plataformarako sarbidea emango dion posta elektronikoa jasoko du eta 'Gai izango zara?' esperientzian parte hartzeko aukera izango du.

Bestalde, ezkerrean dagoen menuan, 'Nire profila' atalean klik eginda, zure profilaren datuak aldatzeko aukera izango duzu eta 'Konpetentzia' atalean sakatuta plataforman neurtuko eta sustatuko diren konpetentzien xehetasunak irakurtzeko parada izango duzu.

Bukatzeko, posta elektronikoa bidez jaso duzun informazio horrekin beti plataformara sarbidea izango duzula gogorarazi nahi dizugu. Hala ere, pasahitza ahazten edo galtzen baldin baduzu, plataformaren hasierako orrian (<https://pro-gaiizangozara.gestionetdev.com/back/login>) pasahitza berrezartzeko aukera izango duzu 'Berreskuratu' hitzaren gainean klik eginda.

Aurrera! Oinarrizko zehar-konpetentziak sustatzeari eutsi!