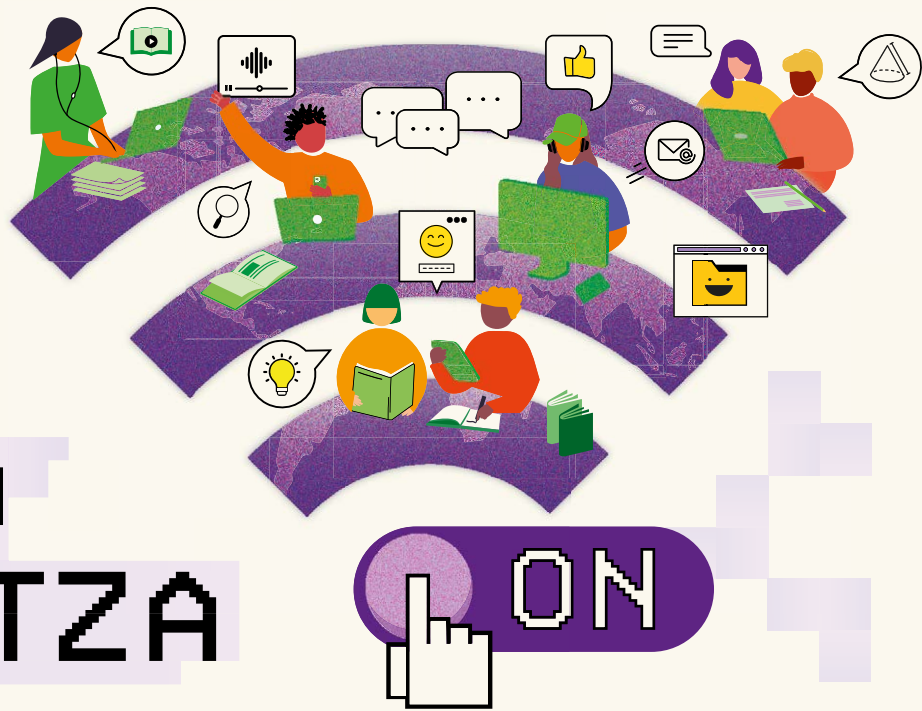




HEZKUNTZAREN ALDEKO EKINTZA



Unitate didaktikoa

LEHEN HEZKUNTZAKO Lehen zikloa

Adin gomendatua

6 - 8 urte.

Helburu orokorrak

1. Helburua:

Identifikatzea nola eragiten dien teknologiarako sarbiderik ez izateak milioika pertsonaren hezkuntzarako eskubideari eta ikasten jarraitzeari, larrialdietan (krisiak, hondamendi naturalak, gatazkak, etab.).

2. Helburua:

Ulertzea hezkuntza digitalak inklusiboa, segurua eta kalitatezkoa izan behar duela eta ikasleen babesa eta ongizatea bermatu behar dituela, pedagogikoki sendoak diren ingurune birtualen bidez, krisi garaietan.

3. Helburua:

Pentsamendu kritikoa garatzea informazio digitala ongi erabiltzeko, eta ezagutza hori erabiltzea erabaki informatuak hartzeko, desinformazioa saihesteko eta gizarte aldaketa sustatzeko.

4. Helburua:

Gizarte gisa ditugun erronkak eta helmugak ezagutzea hezkuntza digitala ekitatiboa, irisgarria eta kalitatezkoa izango dela ziurtatzeko, edozein egoeratan, 4. GJHa betetze aldera.

5. Helburua:

Errespetuan eta lankidetzan oinarritutako hezkuntza-komunitate digitalak eraikitzea (herritartasun digitala), larrialdiak gertatzen direnean harrera- eta laguntza-eginkizuna bete ahal izateko.

6. Helburua:

Desberdintasunen aurrean erantzukizun zibikoa hartzea. Tresna digitalak modu eraikitzailean erabiltzea ekintzak egiteko, bidegabekeriak salatzeke eta hezkuntzaren bidez gizartea eraldatzeko.

Lantzen diren funtsezko gaitasunak

Lehen Hezkuntzako gutxieneko irakaskuntzak eta haien antolamendua ezartzen dituen martxoaren 1eko 157/2022 Errege Dekretuan jasotakoak:

- Hizkuntza-komunikaziorako gaitasuna.
- Gaitasun pertsonala, soziala eta ikasten ikasteko gaitasuna.
- Herritar gaitasuna.
- Ekintzailatzarako gaitasuna.
- Kontzientzia eta adierazpen kulturalerako gaitasuna.

Saioa

JOLAS KOOPERATIBOAK



IRAUPENA

40-50 minutuko saio bat (irakasleek eta monitoreek beren ikastetxeko edo lantokiko saioen iraupenera egokituko dute).

MATERIALAK

- Telefono matxuratua. Esango diren esaldiak
- Jakintzaren aulkiak eta moldatu beharko dituzten erronkak
- Lokotxak. Objektuak (erronkak adina), eta moldatu beharko dituzten erronkak biltzen dituzten txartelak

METODOLOGIA

Unitate didaktiko honetan metodologia aktiboa erabiliko dugu, jolasaren eta mugimenduaren bidez; horri esker, ikasleek jakingo dute zer-nolako zailtasunak dituzten larrialdi egoeretan dauden haur eta nerabeek kalitatezko hezkuntza testuinguru digitaletan eskuratzeko; horrela, ikasleek haur eta nerabe horiekiko enpatia erakutsiko dute. Askotan, eskubide hori urratzen zaie eta, ondorioz, ezin dute eskolara joan. Horrela, gogoeta sustatuko da **ea zer ekarpen egiten duen hezkuntza digitalak larrialdi egoeretan**.

Irakasleek dinamikak prestatu eta jolasetatik sortzen diren gogoetak dinamizatuko dituzte (iradokizun batzuk daude adierazita, moldakorrak bai taldearen arabera, bai ikasgelaren dinamikaren arabera).

Jolasean oinarritutako ikaskuntza metodologia aktiboa da, ikaskuntza esanguratsua sustatzen du eta helburuak eskuratzeko aukera ematen du. Aditu askok esan dute jolasa tresna egokia dela garapen kognitiborako eta sozialerako (Montessori, Piaget, Sánchez Arbós, Vygotsky, besteak beste).

SAIOAREN GARAPENA

Hiru dinamika eskaintzen ditugu, hirurak ere ohiko ikasgelan, jostalekuan edo kiroldegian egiteko modukoak.

Helburua izanen da erakustea haur eta nerabe askok hezkuntza eskuratzeko dituzten zailtasunak. Bizipenen bidez, ikasleek egoera bidegabeak biziko

dituzte eta horrek gogoeta egiteko bidea ekarriko du hezkuntzarako eskubide unibertsalaz (4.GJH).

Lehen jolasarekin hasiko gara, baina hurrenkera alda daiteke, taldearen beharren edo espazioaren arabera. Denbora gutxi badugu, jolasetako bat aukeratuko dugu, ondoren gogoeta egiteko.

Horretarako, berdinak diren zenbait galdera eskainiko ditugu jolasen gogoetetan. **Hezkuntzaren aldeko Mundu Kanpainak gogoeta unearen garrantzia**

nabarmendu nahi du, parte-hartzaile bakoitzarengan pentsamendu kritikoa eta ekintza eraldatzaileak sortzen laguntzeko.

1. Dinamika: Telefonoa matxuratua dago



Lekua oso handia bada, hainbat talde egin daitezke. Taldea borobilean jarriko da, eta dinamizatzailerak azalduko du mezu bat pasako beharko dutela pertsonaz pertsona. Jarduera hasteko, taldeko bati **mezua** emango diogu. Kide horrek mezua xuxurlaka pasatuko dio aldamenean duen pertsonari eta, horrela, hurrenez hurren, borobila itxi arte. Bukatzen duenak ozenki adieraziko du zer entzun duen, eta talde guztiak ikusiko du mezua berdina ote den edo desitxuratu ote den. Mezu guztiek zerikusia dute larrialdi egoeretako ikaskuntzarekin eta testuinguru digitalekin.

Adibideak:

- Interneteko bideo hezigarrien bidez ikas dezakegu
- Liburu bat tabletan irakurtzea ere ikastea da
- Lan batzuk mugikorraren bidez partekatu ditzaket nire ikaskideekin
- Matematika larrialdian ere ikasi egin daiteke

Gogoeta egiteko

Gogoeta gidatua izango da.



Adibide bat proposatuko dugu, orientatzeko.

Ikusi dugu, azkenean jasotako mezua eta bidali genuena oso ezberdinak direla, ezta? Pentsa dezagun zergatik den hori garrantzitsua; bereziki, gure mugikorrak eta tabletak ikasteko erabiltzen ditugunean.

- Zer gertatu zaio mezuari? Berbera da edo aldatu da? Laburtu da edo gaizki ulertu da?
- Zer gertatzen da informazioa aldatzen denean? Lan bat txat bidez ematen badizuet eta mezua argia ez bada edo aldatu eta kontrakoa esaten badugu, zer gertatuko da?
- Zer gertatuko litzateke larrialdi batean, eskolak jarraitu ahal izateko gure kontaktua plataforma baten bidez bideratu behar denean?

Ikusi dugu gauza asko ikas ditzakegula bideo eta aplikazioen bidez, etxean bagaude, eta hori zoragarria da!

Baina, eskola digital hutsa balitz, eskolako gauza oso garrantzitsuen artean, zuen ustez, zer izango genuke faltan?

- Emozioarekin joka dezakegu pantaila baten bidez? Zer gertatzen da korrika egiten ez badugu eta zuzenean jolasten ez bagara?
- Oso triste banago edo arazo bat badut, lagunduko dit mezu testudunak besarkada batek adina edo lagun edo irakasle baten laguntza hurbilak bezainbeste?



Teknologia tresna zoragarria da edukiak ikasteko (matematika, historia...), baina ezein aplikaziok ez digu emango aurrez aurreko eskolak ematen digun gauza bat: eskolak, izan ere, pertsona izaten erakusten digu, elkarrekin bizitzen, jolasten, besteak babesten eta gure emozioak gozatzeko. Bi gauzak behar ditugu!

2. Dinamika: Jakintzaren aulkiak



Bigarren jolasa **aulki musikalen** egokitzaia da eta jakintzaren aulkiak deituko diogu. Dinamizatzailerak aulkiak borobilean jarriko ditu; parte-hartzaile kopurua baino aulki bat gutxiago, beti. Musika entzuten den bitartean, ikasleak aulkien inguruan ibiliko dira. Musika isiltzen denean, ziztuan joango dira esertzera. Zutik gelditzen den ikaslea ez dugu kanporatuko, baina larrialdiko hezkuntza digitalarekin zerikusia duen erroka bati erantzun beharko dio. Erantzuten ez badaki, lagunduko diogu; horrela, lankidetzaren eta talde bateko kide izatearen balioa sendotuko dugu. Hainbat txanda egitean, dinamizatzailerak gogoeta txiki bat gidatuko du.

Adibideak:

- Aipatu etxean ikasteko balio duen aplikazio edo baliabide digital bat

- COVID garaian, eskolak gailu digital baten bidez jaso zenituen? Zein gailuren bidez?
- Azaldu laguntza eskatzeko modu bat larrialdian, gailu digital bat erabiliz.
- Gure eskola ixten badute, eskolak jasotzen jarraitu ahal izango genuke?
- Esan ikas dezakezun jardura bat, eskolan ez bazaude ere (adibidez, irakurri, batuketa egin, ikertu...).
- Larrialdi egoera batean, etxetik ihes egin behar baduzu, posible da konexioa izatea eskolak jasotzen jarraitzeko?

Gogoeta egiteko

Gogoeta gidatua izango da.



Adibide bat proposatuko dugu, orientatzeko.

Kalitatezko hezkuntza eskaini eta gizarte gisa aurrera jo ahal izateko, ezin dugu "geure aulkian" pentsatu, hau da, denon arteko ahalegina izan behar da, elkarlanean eta lankidetzaz jokatu beharko dugu. Pertsona guztiak gara beharrezkoak eta denok egin dezakegu gure ekarpena.

- Inor aulkirik gabe gelditu bada ere, jolasean parte hartzen jarraitu du?
- Gure errutina aldatzen denean, larrialdi batean edo ezustekoren batean gertatzen den bezala, ikasten jarraitzen dugu?
- Euri jasek eragindako larrialdi batean, zure ustez jarrai genezake eskolak jasotzen online?
- Zerk laguntzen digu inor atzean ez gelditzen?



Horrela ulertuko dugu, jolasean bezala, egiazko bizitzan mundu guztiak duela ikasteko eskubidea, eta berdintasuna eta lankidetzaren funtsezkoak direla ikaskuntza inoiz ez gelditzeko. Egoera zailetan -larrialdian, adibidez-, teknologiak ikasten eta elkar komunikatzen laguntzen digu. Dena dela, gure baliabiderik onena elkarri laguntzea da. Elkarri laguntzeari eta dakiguna partekatzeari esker, talde guztiak ikasten jarraituko du eta seguru sentituko da.

3. Dinamika: Lokotx bilketa



Lokotx bilketa izeneko jolasa **errelebo lasterketa** bat da, oso egokia gorputzaren abiadura eta buruaren arintasuna uztartzeko. Helburu nagusia da taldeek beren lokotx guztiak biltzea eta, aldi berean, lokotx bakoitzak gordea duen banakako hezkuntza-errokarak gainditzea. Erronkek larrialdiko ikaskuntzarekin eta hezkuntza digitala erabiltzearekin izango dute lotura. Lokotxak ikasgelan dagoen edozer gauza izan daitezke.

✂ Jolasaren prestaketa

Hasteko, talde bakoitzak ilara bat osatuko du, irteera-marraren atzean lerrokatuta. Haien ondo-ondoan, uztaren saskia paratuko dute (kutxa bat edo edozein ontzi izan daiteke). Lokotxek galdera edo erroka idatziak eramango dituzte eta lerro batean jarriko ditugu lurrean, talde bakoitzaren aurrean, era distantziakidean bereizita.

✖ Jolasaren hasiera eta hezkuntza-erronka

Hasteko seinalea ematen denean, talde bakoitzean hasten den ikasleak ziztuan egingo du korrika lehen lokotxerantz. Dena dela, funtsezkoa da lokotx ondora iristean, lehen ikasle hori bertan gelditzea: hau da, **ez du lokotxa berehalakoan hartuko hasierako tokira itzultzeko**. Lokotxa jaso baino lehen, haren ondoan lurrean dagoen paperean ageri den hezkuntza-erronka gainditu beharko du.

✖ Erronka gainditzea eta erantzunen hurrenkera

Baten batek uste duenean erantzuna baduela, eskua altxatuko du bukatu duela adierazteko. Dinamizatzaileak esku bakoitza zein unetan altxatu den hartuko du kontuan hurrenkera ezartzeko eta, horrekin bat, esango du nork erantzungo duen lehenbizi; nork, bigarren eta, horrela, hurrenez hurren. Bere erronka gainditu duenak bere lekuan jarraituko du, harik eta erantzuna ozenki esateko seinalea jasotzen duen arte; orduan, ikusiko da erantzuna zuzena ote den. Prozesuan, lokotxetan daudenean gainerako taldeen esanak entzungo dituzte, txanda errespetatuta. Elkarri entzunez ikastea da funtsezkoa. Inork erantzun okerra ematen badu, bigarren aukera

izango du txandaren bukaeran, talde guztiek erantzun ondotik. Dinamizatzaileak berriz ere saiatzeko adieraziko die huts egindakoei. Erronka gainditzea lortzen ez badute, taldeari laguntza eskatzen ahalko diote.

✖ Erreleboaren itzulera

Lokotx txanda bakoitzean ari diren ikasle guztien erantzunak zuzenak direnean biltzen ahalko dute beren lokotxa, eta aldi berean korrika itzuliko dira erreleboa egiteko.

Irteera-marrara iristean, lokotxa saskian utzi eta, denborarik galdu gabe, hurrengo taldekideari emango zaio erreleboa, eskua ukituz edo zaplada baten bidez. Hurrengo taldekideak prozesua berdin-berdin jokatu du. Bakarrik lokotx bat biltzen ahalko da aldi bakoitzeko eta, lokotxak gordea duen erronka ongi gainditzen ez badugu, lokotxa ez da "bildua" egongo.

Helburua da ikasle guztiek erronkak bururaino eramatea eta, horrela, honako ideia hau sendotzea: **ikaskuntza pausoz pauso doa aurrera eta ekarpen bakoitza da garrantzitsua**.

1. Lokotxetan erabil daitezkeen erronka batzuk eranskinean topatuko ditugu.

■ **Gogoeta egiteko** Gogoeta gidatua izango da.



Adibide bat proposatuko dugu, orientatzeko.

- Larritu zarete, korrika egin behar izateagatik? Gehiago kostatu zaizue erronkak gainditzea azkar joateagatik?



Gehiago laster egiteagatik ere, gauzak ez dira hobeki aterako. Larrialdia direla iruditzen zaizkigun egoeretan edota berehalako irtenbideak bilatu nahi ditugun haietan, lasai jokatzeko saiatu behar dugu argitasunez pentsatu ahal izateko. Burua hotz mantentzeak egoera bakoitzera hobekien egokitzen diren erabakiak hartzeko parada emango digu.

Jolasaren zati horrek erakusten digu lasaitasuna arintasuna bezain garrantzitsua dela. Batzuetan, erantzuna ziurtatzeko egiten dugun pausaldi horrek bultzaturik egiten dugu aurrera azkarrago epe luzera, arinegi jokatzeko egiten ditugun okerrak eragotzita.

- Zer gertatzen zen erronka gainditzen ez bazen? Lokotxa bere tokian gelditzen zen, ezta? Inork ez zuen saskira joaterik.
- Zer gertatzen zitzaion taldeari irteera-marran?
- Hurrengo ikaslea korrika egiten has zitekeen?



Honako ondorio hau bilatu nahi izan dugu, hots, lokotx bilketaren jolasean bezala, egiazko bizitzan ere ikaskuntzak ez du aurrera egingo, erronkak banan-banan gainditzen ez baditugu; eta irtenbideak partekatzen ditugunean eta teknologia ongi erabiltzen dugunean, elkarrekin ikasten jarrai dezakegula, eskola edo ikastetxea itxita gelditu den larrialdietan, hau da, hezkuntza digitala aukera eta erronka gisa sortzen denean.

ONDORIOA

Behin proposatutako dinamikak egindakoan eta gogoeta egin ondoren, azken zati bat bakarrik gelditzen zaigu: **ikusaraztea zer-nolako ekarpena egiten duen hezkuntza digitalak larrialdi egoeretan [wifia], bai eta hezkuntzarekin dugun konpromisoa ere.**

Funtsezkoa da unitate didaktikoa egokiro bukatzea, esperientzia partekatua egiazki lagungarria izan dadin helburuak lortzeko. Horrela, bukatzeko, jarduerari buruzko azken gogoeta egingo dugu gure wifi elementuaren bidez (3. eranskina). Bat egongo da ikasgela bakoitzeko, eta gogoeta elkarrekin egingo da. Dena den, ez bada talde gogoetarik egin nahi, ikasle bakoitzak berea egin dezala.

Dinamizatzailerak galdetu dezake zer ekintza egin daitezkeen hezkuntza etenda ez gelditzeko eta, larrialdian, konexioa mantendu ahal izateko.

Behin zeregina bukatutakoan, emaitza denek ikusteko tokian jarriko da, hau da, munduko mapa batean. Mapa horrek adierazi nahi du denok sare partekatu bateko kide garela.



Gogorarazi nahi dizugu,
baliabideak ez badatoz bat zure
hezkuntza-etapakoekin edo beste
batzuk interesatzen bazaizkizu,
arazorik gabe landu ditzakezula, oso
material moldagarriak baitira eta
egokitze errazak.

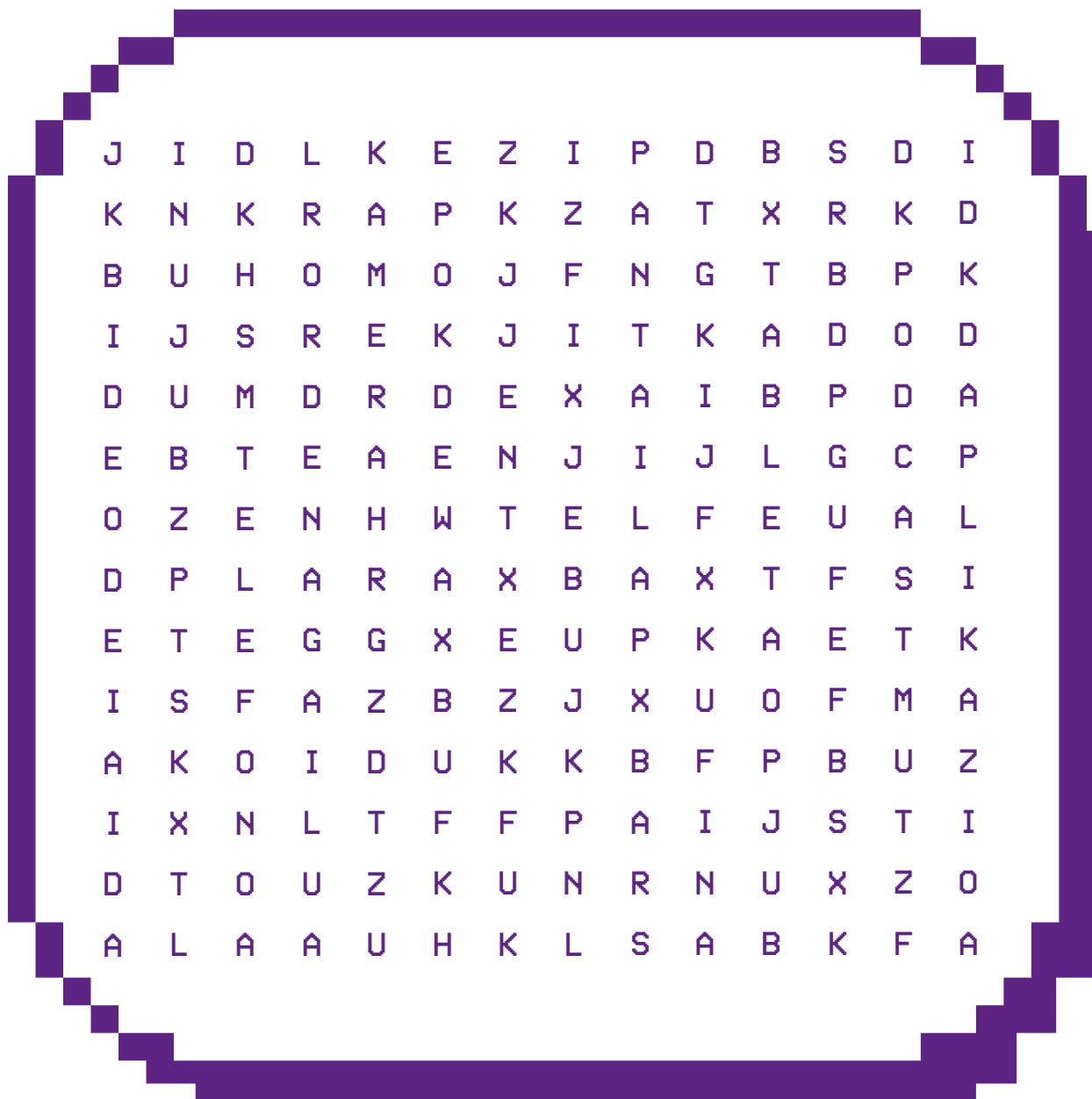
1. ERANSKINA

Lokotx jolasaren hezkuntza-erronkak, moztekoak, baldin eta erabili nahi badira

	Adierazi zerbait berria erakutsi dizun bideo edo aplikazio bat
	Esan nola bilatuko zenukeen interneten planetei buruzko informazioa
	Aipatu zure etxeko leku lasai bat, arreta galdu gabe ikasteko eta konektatzeko modukoa
	Aipatu hurbil izan behar dituzun bi gauza ikastetxearekin online ikasteko
	Ikasgelako kideren batek ez badu ulertzen nola bidali lan bat, zure lana egina bidali beharko diozu edo azaldu nola bidali berea? Nola azalduko zenioke?
	Beste herrialde bateko larrialdi bati buruzko informazioa bilatzea eskatzen badizute, zer tresna digital erabil dezakezu ulertzen ez dituzun hitzak itzultzeko?
	Euri larrialdia denean, ikastetxera etortzen ahal gara?
	Gerra larrialdian, posible al da konexioa izaten segitzea eta sarearen bidez ikasten jarraitzea?
	Topatu elementu digitalak letra-zopan (2. Eranskina)

2. ERANSKINA

Letra-zopa



Hitzak horizontalean edo bertikalean egon daitezke ezkutatuta

APLIKAZIOA
ORDENAGAILUA
PODCAST
TELEFONOA

KAMERA
PANTAILA
TABLETA
BIDEO-DEIA

3. ERANSKINA

Wifi sinboloa gogoetarako



4. ERANSKINA

BAIMENA

GOGORATU: zuen ikastetxeko ikasleak agertzen diren irudiak, bideoak edo bestelako materialak argitaratu eta partekatzeko, ezinbestekoa da gurasoen/tutoreen edo legezko ordezkarien baimen egokiak izatea, Hezkuntzaren aldeko Mundu Kanpainak irudiak bere sare sozialen bidez eta kanpainari lotutako erakundeen kanalen bidez zabalduko direla jakin ahala.

Zuen ahotsak Hezkuntzaren aldeko Mundu Kanpainaren sare sozialetako kontuetatik (Facebook, Instagram, Twitter, Flickr, webgunea edo hedabideak) zabaldu eta altxatze aldera, helburu nagusia dela SAME zabaltzea eta 4. GJH betetzearen aldeko borroka egitea, honako hauetara animatzen zaituztegu:

Materialak eta argazkiak partekatzera zuen ikastetxeen eta hezkuntza-guneen webgunean eta/edo sare sozialetan, Espainiako CME etiketatuz (behean, CMEn kontuen zerrenda). Horrela, Espainiako CMEn zabalkunde handiagoa eman ahal izango diogu, eta, horrela, herritar gehiagorengana iritsi.

Espainiako CMekin ere partekatu dezakezue, materiala info@cme-espana.org helbidera bidaliz. Postan oinarritzko informazioa sartzeko eskatzen dizuegu:

- Ikastetxearen/hezkuntza-gunearen izena
- Parte-hartzaileak (Ikasmaila/Ikastaldea/Ikaskola)
- Data eta lekua (herria, udalerria, autonomia erkidegoa)

Garrantzitsua. Mesedez, postan sartu honako paragrafo hau:

"[ENTITATEA]-k, Hezkuntzaren aldeko Mundu Kanpainaren baitan egindako jardueretan parte hartzen duenez, irudiak tratatzeko baimena ematen du, eta Hezkuntzaren aldeko Mundu Kanpaina (CME) osatzen duten erakundeei ematen dizkie irudiak ustiatzeko eskubideak, posta honen bidez partekatzeko. Tratamenduaren helburua CME ezagutaraztea edo sustatzea da, bai eta parte-hartzaileen irudia, ahotsa eta materialak zabaltzea ere, CME osatzen duten erakundeen edozein komunikabide edo komunikazio-kanalen bidez. Datuak eskuratzeko, zuzentzeko, ezabatzeko, aurka egiteko edo bestelako eskubideak erabiltze aldera, jo dataprotection@educor.org helbide elektronikora, eta pribatutasun-politika kontsultatzeko, jo hona: <https://cme-espana.org/politica-de-privacidad/>. [ENTITATEA]-k bermatzen du badituela haurren eta nerabeen guraso/tutoreek/ legezko ordezkariak eman beharreko baimenak haien datu pertsonalak eta irudiak tratatzeko eta CMEko kide diren erakundeei lagatzeko".

Irakurri dut eta onartzen dut. Sinadura eta zigilua:



www.cme-espana.org

HEZKUNTZAREN
Aldeko Mundu-kanpainia

Finantzatzailea:

