



# ITZAL ARTEAN ERE ARGIA DAGO

Gida-didaktikoaren

**«Ikasmaterial honek Hezkuntza Sailaren onespina du»  
2024/10/14**

**«Ikasmaterial honek Hezkuntza Sailaren dirulaguntza jaso du»**

**Ikasplay, S.L.**  
ikasplay@ikasplay.com

## Aurkibidea

Aurkibidea .....	1
Sarrera .....	3
Helburu didaktikoak .....	4
Helburu didaktikoen zerrenda.....	4
Ikasleen irteera-profila .....	4
Curriculum-eduki integratuak .....	5
Oinarrizko jakintzak .....	7
Ebaluazioa .....	8
Planteamendu didaktikoaren egitura.....	9
Irakaskuntza-Ikaskuntza Jarduerak.....	10
1. unitate didaktikoa: "Sarrera" .....	10
2. unitate didaktikoa: "Narratibak sortzen".....	10
3. unitate didaktikoa: "Aurkezpena eta gogoeta" .....	11
Metodologia.....	12
Noiz erabili baliabide didaktikoa .....	12
Nola erabili baliabide didaktikoa .....	12
Klasean erabiltzeko, ordenagailu eta proiektore baten bidez .....	12
Klasean erabiltzeko, banaka edo taldeka .....	13
Klasetik kanpo erabiltzeko.....	14
Azken ekoizpena.....	15
Azken produktuaren ezaugarriak .....	16
Azken produktuaren ebaluazioa.....	16
Baliabideak.....	16
IKT tresnak.....	17
Baliabide fisikoak.....	17

Baliabideak integratzea: .....	17
Taldekatzeak .....	18
Lan-rolak eta -estrategiak.....	19
Denboralizazioa .....	19
Egokitzapena eta malgutasuna .....	20
Beste irakasgai batzuekiko koordinazioa .....	20
Egileen eta parte hartu duten pertsonen zerrenda .....	20

## Sarrera

Gida didaktiko honek ibilbide-orri zehatza emango die hezitzaileei, proiektu honetan sortutako hezkuntza-materiala ahalik eta gehien aprobetxatzeko. 3D (360) narratibetan oinarritutako hezkuntza-ingurune hori curriculumean modu eraginkorrean nola integratu jakiteko orientabideak izango ditu, eta ikasleak esperientzia pedagogiko inguratzailer baten bidez gidatzeko aukera emango die irakasleei.

Gidak helburu didaktikoak, inplementazio-estrategiak, ebaluazio-metodoak, unitate didaktikoen egitura eta jarduera elkarreragileak jorratuko ditu, eta "*Itzal artean ere argia dago*" mundu liluragarrian ikaskuntza aktibo, kolaboratibo eta esanguratsua errazteko beharrezko tresnak eskainiko dizkie hezitzaileei.

## Helburu didaktikoak

"Itzal artean ere argia dago" material didaktikoa hezkuntza integrala lortzeko asmoz diseinatu da, indarrean dauden curriculumak garatzeko dekretuetan eta Euskadin indarrean dauden ikasketa-planetan oinarrituta.

Material hau Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako (DBH) ikasleentzat izango da bereziki, eta DBHko azken mailetan ikuspegi berezia izango dute, DBHko 3. eta 4. Mailak, alegia.

---

### Helburu didaktikoen zerrenda

#### Zeharkako eta diziplinazko konpetentziak garatzea

- **Euskarazko hizkuntza-gaitasuna sustatzea, berdintasunari eta eskola-jazarpenaren prebentzioari buruzko gaiari buruzko ahozko eta idatzizko adierazpena indartuz.**
- **Matematikarako gaitasuna sustatzea, diskriminazioarekin eta aniztasunarekin lotutako problemak ebatziz.**
- Teknologian eta komunikazio digitalean trebetasunak garatzea, eduki narratibo digitalen sorkuntzan sormena eta ekimen pertsonala sustatuz.

#### Balioak eta jarrerak sustatzea

- **Berdintasunaren eta diskriminaziorik ezaren garrantzia irakastea, ikasleak aniztasunaren eta gizarteratzearen inguruan sentsibilizatuz.**
- **Enpatia eta tolerantzia sustatzea, gatazkak modu baketsuan konpontzea eta talde-lankidetzak sustatuz.**
- Kontzientzia sozial eta zibikoa garatzea, ikasleak herritar aktibo eta justizia sozialarekin konprometituak izateko prestatuz.

#### Euskal kultura-ezagutza lantzea

- **Ikasleen euskal nortasuna aberastea, narratiba interaktiboan Euskal Herriko elementu kulturalak, historikoak eta sozialak txertatuz.**
- Euskal kulturarekiko errespetua eta estimua sustatzea, euskal balioetan oinarritutako nortasun positiboa eraikitzen laguntzeko.

---

### Ikasleen irteera-profila

Material didaktiko hau osatzean, ikasleek honako hauek lortzeko trebetasunak eta jarrerak eskuratzea espero da:

**1. Euskaraz argi eta koherentziaz hitz egitea**, berdintasunarekin eta eskola-jazarpenarekin lotutako gaiak jorratuz.

**2. Arazo sozial eta etikoak ikuspegi matematiko batetik ulertzea eta aztertzea**, irtenbide logiko eta bidezkoak bilatuz.

**3. Teknologia modu kritiko eta sortzailean erabiltzea**, berdintasuna sustatzeko eta eskola-jazarpenari buruz sentsibilizatzeko.

**4. Kultura- eta gizarte-errealitateekiko enpatia eta ulermena erakustea**, gizartean bizikidetzaren harmoniatsua lortzen lagunduz.

**5. Euskal nortasunaz identifikatzea eta harro sentitzea**, Euskadiren ezaugarri den kultura- eta hizkuntza-aniztasuna errespetatuz eta baloratuz.

Irteera-profil hori bat dator indarrean dauden curriculumak garatzeko dekretuekin, eta bat dator Euskal Autonomia Erkidegoan indarrean dauden ikasketa-planetan definitutako ikaskuntza-itxaropenekin.

## Curriculum-eduki integratuak

"Itzal artean ere argia dago" material didaktikoa curriculumak garatzeko dekretuetan eta egungo ikasketa-planetan ezarritako curriculum-edukiak eraginkortasunez integratzeko egituratzen da.

Material honetan landutako funtsezko edukiek honako hauek biltzen dituzte:

---

### FUNTSEZKO EDUKIAK

#### Euskara eta Euskal Literatura

- **Euskarazko ahozko eta idatzizko adierazpena, berdintasunari eta eskola-jazarpenaren prebentzioari buruzko gaiak jorratuz.**
- Aniztasunari eta inklusioari buruzko gogoeta egiten duten literatura-testuak aztertzea eta ulertzea.

#### Matematika

- **Diskriminazio-egoeretan eta kultura-aniztasuneko egoeretan kokatutako problema matematikoak ebaztea.**
- Kontzeptu eta eragiketa matematikoak aplikatzea, berdintasunari eta eskola-jazarpenari buruzko gaiak lantzeko.

#### Teknologia eta Komunikazio Digitala

- **Tresna digitalak kritikoki erabiltzea, berdintasunari eta eskola-jazarpenari buruz sentsibilizatzeko eduki digitalak sortzeko.**
- Edukiak editatzeko tresnetan narratiba digitala konfiguratzeko diseinu- eta inplementazio-trebetasunak garatzea.

#### Etika eta Gizarte Hezkuntza

- **Berdintasunari eta diskriminaziorik ezari buruzko hausnarketa etikoa, besteekiko elkartzasuneko eta errespetuzko jarrerak sustatuz.**
  - Gizarte demokratiko batean eskubideak eta betebeharrak ulertzea, berdintasun-balioak sustatzera bideratuta.
-

Eduki horiek modu organikoan lotuta daude narratiba interaktiboan eta proposatutako jardueretan, alderdi akademikoak eta jarrerazkoak jorratzen dituen hezkuntza-esperientzia holistikoa eskainiz.

## Oinarrizko jakintzak

"Itzal artean ere argia dago" gida didaktikoaren esparruan, hezkuntza-proiektu honetan landuko diren oinarrizko ezagutzen azterketa zehatza proposatzen da.

Ezagutza horiek lotura estua dute indarrean dauden curriculum-a garatzeko dekretuetan eta bigarren hezkuntzarako indarrean dauden ikasketa-planetan zehaztutako curriculum-estandarrekin.

---

### OINARRIZKO EZAGUTZAK

#### 1. Euskara eta Euskal Literatura

**Euskarazko ahozko eta idatzizko adierazpena:**

- **Berdintasunaren eta eskola-jazarpenaren gaiekin lotutako hiztegia garatzea.**
- **Gramatika-egitura egokiak aplikatzea problematika horiei buruzko ideiak, iritziak eta irtenbideak adierazteko.**
- **Irakurmena eta literatura-testuen analisia.**
- **Aniztasuna eta gizarteratzea lantzen dituzten literatura-testuen interpretazio kritikoa.**
- **Berdintasunari buruz sentibilizatzeko narratibetan erabiltzen diren hizkuntza-baliabideak ezagutzea.**

#### 2. Matematika

**Testuinguruko problemak ebaztea:**

- **Kontzeptu matematikoak aplikatzea, diskriminazioarekin eta kultura-aniztasunarekin lotutako erronkei aurre egiteko.**
- **Tresna matematikoak erabiltzea berdintasunari buruzko datuak aztertze hainbat gizarte- eta hezkuntza-testuingurutan.**

#### 3. Teknologia eta Komunikazio Digitala

**Tresna digitalen erabilera kritikoa:**

- **Eskola-jazarpenaren aurrean berdintasuna eta sentibilizazioa sustatuko duten eduki digitalak sortzera bideratutako informazio- eta komunikazio-teknologiak erabiltzeko trebetasunak eskuratzea.**
- **Edukiak editatzeko tresnetan narratiba digitala konfiguratzeko diseinu- eta inplementazio-trebetasunak garatzea.**

#### 4. Etika eta Gizarte Hezkuntza

**Gogoeta etikoa eta herritartasun aktiboa:**

- **Berdintasuna eta bizikidetzaren harmoniatsua arautzen duten printzipio etikoak ulertzea.**
- **Argudiatze etikoko trebetasunak garatzea diskriminaziorik ezaren eta justizia sozialaren alde egiteko.**

---

Indarrean dauden curriculum-estandarrekin lotutako oinarrizko ezagutza horiek kontu handiz txertatzen dira "Itzal artean ere argia dago" proiektuaren narratiban eta jardueretan. Era berean,



curriculumeko arlo desberdinen arteko lotura sustatzen da, berdintasunaren eta eskola-jazarpenaren prebentzioaren gaiak modu integral eta transbertsalean lantzeko aukera emanez.

Edukiak parametro horien arabera egituratzeak ikaskuntza esanguratsua eta iraunkorra bultzatu nahi du, pentsamendu kritikoa, sormena eta ezagutzen aplikazio eraginkorra sustatuz ikasleen bizitzako benetako testuinguruetan.

## Ebaluazioa

"Itzal artean ere argia dago" proiektuaren ebaluazioa prozesu integral eta jarraitua da, eta proposatutako helburuen lorpena neurtzea du helburu, baita berdintasunarekin eta eskola-jazarpenaren prebentzioarekin lotutako funtsezko gaitasunen garapena ere.

Ebaluazio eraginkorra bermatzeko, ebaluazio mota desberdinak erabiliko dira proiektuaren une espezifikoetan.

	Ebaluazio-tresna	Helburua	Balorazio-irizpideak
<b>1. Hasierako ebaluazioa</b>	Aurretiazko ezagutzei buruzko galdetegia.	Ikasleek berdintasunari eta eskola-jazarpenari buruz duten aurretiazko ezagutza-maila eta hasierako pertzepzioak identifikatzea.	Kontzeptuen hasierako ulermena eta gaiari buruzko sentsibilizazioa baloratuko dira.
<b>2. Prestakuntza-ebaluazioa:</b>	Partaidetza, Jarduera eta Proiektuen errubrikak.	Simulazioetan, eztabaidetan eta talde-proiektuen garapenean ikasleen parte-hartze aktiboa, lankidetzeta eta jarduna ebaluatzea.	Ikasitako kontzeptuen parte-hartzea, sormena, lankidetzeta eta aplikazio eraginkorra baloratuko dira.
<b>3. Ebaluazio Orokorra</b>	Idatzizko ebaluazioak eta proiektuen ebaluazioak.	Berdintasunari eta eskola-jazarpenaren prebentzioari buruzko funtsezko kontzeptuen ezagutza, ulermena eta aplikazioa ebaluatzea.	Kontzeptuzko zehaztasuna, aplikazio praktikoa eta originaltasuna baloratuko dira erronkak ebaztean eta edukia sortzean.
<b>4. Esperientzia birtualaren ebaluazioa</b>	Inkestak eta esperientzia osteko elkarriketak.	Ingurune birtualeko esperientziari, gaiaren pertzepzioari eta hobetzeko iradokizunei buruzko atzeraelikadura lortzea.	Esperientzian murgiltzea, gaia ulertzea eta eraikuntza-iradokizunak baloratuko dira.

Ebaluazioa proiektuaren hainbat etapatan egingo da, ikasleen aurrerapenaren jarraipen eraginkorra bermatzeko eta irakaskuntza beharren arabera doitzeko. Era berean, proiektuaren

eraginkortasuna ebaluatu nahi da, planteatutako helburuei eta ezarritako balorazio-irizpideei dagokienez.

## Planteamendu didaktikoaren egitura

Planteamendu didaktikoa irakaskuntza-ikaskuntza prozesuan progresio logiko eta eraginkorra bermatzeko diseinatuta dago.

Helburua da irakasleak gida zehatz bat izatea hezkuntza-proiektua inplementatzeko, emandako tresnak eta edukiak behar bezala erabilia.

	Helburua	Zereginak/Jarduerak	Denboralizazioa
<b>1. unitate didaktikoa:</b> <b>"Proiekturako Sarrera eta Gaiak"</b>	Berdintasunari eta eskola-jazarpenari buruzko hezkuntza-proiektua eta haren helburuak aurkeztea.	1. Proiektua eta haren helburuak aurkeztea. 2. Proiektuaren berdintasunarekin eta eskola-jazarpenarekin lotutako 3Dko material narratiboa (360) ikustea. 3. (aukerakoa) Berdintasunarekin eta jazarpenarekin lotutako adibideak eta ikasketa-kasuak aurkeztea, irakaslearen baliabideak edo proiektuaren plataforman bertan gordetako baliabideak erabilia.	1-3 saio
<b>2. unitate didaktikoa:</b> <b>"Narratibak sortzea"</b>	Taldeko 3D inguruneetan murgiltzeko narratibak sortzeko trebetasunak garatzea. Sormena eta autonomia sustatzea berdintasunarekin eta eskola-jazarpenarekin lotutako istorioak sortzean.	1. Narratibak eta edukiak nola sortu azaltzea. 2. Taldeka lan egitea, proiektuaren gaietan oinarritutako istorioak sortzeko.	1-3 saio
<b>3. unitate didaktikoa:</b> <b>"Aurkezpena eta gogoeta"</b>	Egindako lanak aurkeztea eta ikaskideekin partekatzea. Berdintasunaren eta eskola-jazarpenaren gaiei buruz hausnartzea, narratiba murgiltzaileen bidez. Berdintasunaren eta eskola-jazarpenaren gaiei buruz hausnartzea, narratiba murgiltzaileen bidez.	1. Talde bakoitzak sortutako istorioei buruzko aurkezpenak prestatzea. 2. Ikasgelan istorioak aurkeztea eta galdera-erantzunak ematea. 3. Ikasitako gaiei eta ikasgaiei buruzko eztabaida. 4. (Aukerakoa) Materiala proiektuaren plataformara igotzea.	1-2 saio

## Irakaskuntza-Ikaskuntza Jarduerak

Proposatutako irakatsi eta ikasteko jarduerak ikasleen parte-hartze aktiboa sustatzeko eta narratibarekin lotutako trebetasunak eskuratzea sustatzeko diseinatuta daude.

Jarduera horiek bat datoz proiektuaren helburuekin eta gaiekin, eta berdintasuna eta eskola-jazarpena dituzte ardatz. Jarraian, zehatz-mehatz deskribatzen dira unitate didaktiko bakoitzerako jarduerak:

### 1. unitate didaktikoa: "Sarrera"

**Aurkezpen-saioa (saio 1):** Saio honetan, irakasleak berdintasuna eta eskola-jazarpena ardatz dituzten hezkuntza-proiektua eta helburuak aurkeztuko ditu. Proiektuaren 3D (360) material narratiboaren funtsezko alderdiak nabarmenduko dira, baita gai horiekin duten lotura ere. Ikasleek galderak egiteko eta proiektuari buruz dituzten itxaropenak adierazteko aukera izango dute.

**Ikuspena eta Analisia (saio 1):** Ikasleek proiektu honetan sortutako materiala ikusiko dute, berdintasunaren eta eskola-jazarpeneraren edukiak sakonki lantzeko, eztabaida eta iritzi-trukea sortuko duen edukian bertan zentratuz. Analisi gidatu baten bidez, narratiba horien funtsezko elementuak ere aztertuko dira, hala nola elkarrekin, murgiltzea eta elementu horiek berdintasunari eta jazarpenerari buruzko mezuak transmititzen nola laguntzen duten, alderdi horiek kontuan hartzeko eta hurrengo unitatearen lanean gauzatu ahal izateko.

### 2. unitate didaktikoa: "Narratibak sortzen"

**Brainstorming eta Plangintza saioa (saio 1):** Ikasleak taldeka antolatuko dira eta ideia-zaparradako saioak egingo dituzte, beren historietarako kontzeptuak eta gaiak sortzeko. Ondoren, narrazioen oinarritzko egitura planifikatuko dute, pertsonaiak, agertokiak eta bilbea definituz.

**Narratiben garapena (1-2 saio):** Taldeek beren istorioak landuko dituzte, proiektuak emandako materiala eta sormena erabiliz. Narratibak sortzeko tresna espezifikoak erabiliko dituzte, ez dago bat zehazki, irakaslearen esku geratzen da bere klasearekin bat datorren bat aukeratzea. Hauek izan litezke: aurkezpenak sortzeko ofimatika-tresnak, bideoak editatzeko tresnak etab.

Talde-lankidetzeta eta -sormena sustatuko dira.

### 3. unitate didaktikoa: "Aurkezpena eta gogoeta"

**Aurkezpenak prestatzea (saio 1):** Talde bakoitzak bere historiaren aurkezpen bat prestatuko du, berdintasunaren eta eskola-jazarpenaren gaiak nola lantzen dituen azalduz. Ikasleak gai horiek islatzen dituzten narratibako elementu garrantzitsuak sartzera animatzen dira.

**Aurkezpena eta eztabaida (saio 1):** Taldeek euren istorioak aurkeztuko dizkiete ikasleei. Aurkezpen bakoitzaren ondoren, eztabaida moderatua hasiko da, historian jorratutako alderdiei, aurkitutako erronkei eta ikasitakoei buruz hausnartzeko.

Jarduera horiek ikasleen ikaskuntza aktibo eta esanguratsua sustatzeko diseinatuta daude, eta aukera ematen dute narratiba eta gizarte-gai garrantzitsuekin duten harremana aztertzeke, hala nola, berdintasuna eta eskola-jazarpenera.

Analisi- eta hausnarketa-saioek pentsamendu kritikoa eta ideien adierazpena sustatzea ere bilatzen dute.

## Metodologia

### Noiz erabili baliabide didaktikoa

Proposatutako hezkuntza-materialak berdintasunaren eta eskola-jazarpenaren gaiak izango ditu ardatz, eta euskal eskola-kultura eta -curriculumarekin bat etorri diseinatuko da. Material hori bigarren hezkuntzako ikasleei zuzenduta egongo da bereziki, eta ikuspegi berezia izango du Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako (DBH) azken ikasturteetan, DBHko 3. eta 4. mailek euskal hezkuntza-sisteman barne hartzen baitituzte.

Hezkuntza-tarte horretan, ikasleak beren garapen akademiko eta pertsonalerako une erabakigarrian daude. Gai sozial konplexuak jorratzen dituzte eta berdintasunaren, aniztasunaren eta eskola-jazarpenaren gaiak sakonago ulertzen hasten dira. Gainera, teknologia digitalak ezagutzen dituzte eta ikasteko eta modu sortzailean adierazteko erabil ditzakete.

Euskal eskola-curriculumak berdintasuna, aniztasuna eta inklusioa bezalako balioak sustatzearen garrantzia azpimarratzen du, baita giza eskubideekiko errespetua eta euskal identitate positiboa eraikitzearen garrantzia ere. Proposatutako materiala estu lerrokatzen da curriculum-helburu horiekin, eta aukera ematen die ikasleei gai horiek modu interaktiboan, parte-hartzailean eta hausnarketan aztertzeko, proiektu honek ekarriko dituen narrazio murgiltzaileen bidez.

### Nola erabili baliabide didaktikoa

Baliabide didaktiko honen erabilerari buruzko iradokizun batzuk emango dira hurrengo paragrafoetan:

#### **Klasean erabiltzeko, ordenagailu eta proiektore baten bidez**

Proiektu honetan sortutako materiala eta baliabideak ikasgelan erabiltzeko, proiektorea edo arbel digitala duen ordenagailu bat baliatuta, honela inplementatu daiteke:

#### **Aurkezpen interaktiboa**

Proiektuan sortutako 3D (360) narratibak erabiltzea ikasleei beren ordenagailuaren eta proiektorearen edo arbel digitalaren bidez, berdintasunarekin eta eskola-jazarpenarekin lotutako inguruneak bisualki erakusteko. Irakasleak ingurune horien esplorazioa eta azterketa gida ditzake, eztabaida eta hausnarketa sustatuz.

#### **Elkarlaneko narrazioa**

Ikasleak denbora errealean narratiba interaktibo bat sortzen parte hartzera gonbidatzea. Irakasleak lantzen ari den narratiba edizio-tresna baten bidez proiektatu dezake (*ofimatika*,

*bideo-edizioa, irakasleak egokitzen jotzen duena*), eta ikasleei eskatu diezaieke historiarako, pertsonaietarako edo agertokietarako ideiekin laguntzeko, sormena eta parte-hartzea sustatuz. Horrela, proiektuak sortuko dituen baliabide grafikoak erabiltzea.

### **Historien analisisa eta eztabaida**

Ikasleek proiektuan sortutako istorioak erabiltzea eta arbel digitalean proiektatzea. Taldean aztertzea, berdintasunaren eta eskola-jazarpenaren elementuak identifikatuz, eta historietan proposatutako konponbideei buruz eztabaidatzea.

### **Proiektuak sortzea**

Ikasleak taldetan banatzea eta berdintasunari eta eskola-jazarpenari lotutako proiektu propioak sortzeko zeregina esleitzea. Arbel digitala erabiltzea ideiak planifikatzeko eta partekatzeke, eta, ondoren, bere proiektuak ikasgelari aurkeztea.

### **Ebaluazio parte-hartzailea**

Ebaluazio-irizpideak proiektatzea eta ikasleekin berrikustea. Ikasleak beren burua ebaluatzen eta ikaskideak ebaluatzen gonbidatzea, arbel digitala erabiliz eta elkarlaneko gogoeta eta ikaskuntza sustatuz.

Estrategia horiek teknologiak emandako elkarrekintza eta bistaratzea aprobetxatzen dute, eta, horren ondorioz, ikaskuntza esperientzia erakargarriagoa eta eraginkorragoa izan daiteke ikasleentzat. Gainera, parte-hartze aktiboa eta gelako lankidetzak sustatzen dituzte.

### **Klasean erabiltzeko, banaka edo taldeka**

Proiektuan sortutako materiala eta baliabideak, informatika-klase batean edo talde edo ikasle bakoitzak ordenagailu propioa duen edozein gelatan erabiltzeko, honako proposamen hauek inplementatu daitezke:

### **Narratiben analisisa eta eztabaida**

Proiektuan sortutako narratibak taldean aztertzeko erabiltzea, talde bakoitzak berdintasunaren eta eskola-jazarpenaren elementuak identifika ditzan, eta talde bakoitzaren barruan historietan proposatutako konponbideei buruz eztabaidatzea.

### **Narratiba interaktiboak sortzea**

PCan erabilgarri dauden tresnak erabiltzea, hala nola diseinu grafikoko eta narrazio digitaleko softwarea (*edo beste edozein euskarri, aurkezpenak sortzeko ofimatika-tresnak, bideo-editoreak*

etab.), ikasleek berdintasunarekin eta eskola-jazarpenarekin lotutako narratiba interaktiboak sor ditzaten. Horrek sormena sustatuko du eta ikasitako kontzeptuak aplikatzeko aukera emango die.

### **Eduki elkarreragilea editatzea**

Ikasleei eduki interaktiboa editatzeko softwarea erabiltzen irakastea, tresna ofimatikoen edo bideo-edizioaren bidez, proiektuan aplikagarria bada. Narrazioen elementuak alda ditzakete, elkarrekintzak gehitu eta erabiltzailearen esperientzia pertsonalizatu.

### **Lineako azterketa eta eztabaida**

PCak erabiltzea ikasleek berdintasunari eta online eskola-jazarpenari buruzko informazioa ikertu eta azter dezaten. Gero, beren aurkikuntzak partekatu, eztabaidatu eta elkarlaneko plataformak erabiliz online hezkuntza-baliabide bat sortzen lagundu dezakete.

### **Simulazioak eta jolas hezigarriak**

3D (360) narratibak simulazio edo jolas hezigarri baten zati gisa integratzea. Ikasleek taldeka edo banaka lan egin dezakete berdintasunarekin eta eskola-jazarpenarekin lotutako egoerak lantzen dituzten simulazioak diseinatzeko eta garatzeko, narratiba oinarritzat hartuta.

Proposamen horiei esker, ikasleek modu aktiboan lan egin dezakete proiektuan sortutako materialarekin eta baliabideekin, informatika-trebetasun garrantzitsuak aplikatu ditzakete eta haien sormena eta jorratutako gaien ulermena indartu dezakete.

Gainera, teknologia informatikako gelan integratzearekin bat dator.

### **Klasetik kanpo erabiltzeko**

Ikasleek etxean materiala ikusi ondoren, ikasgelan lan egin dezaketen klase hibrido baterako, ikuspegi honi jarrai dakiok:

### **Etxean materiala eskuratzea**

Proiektuaren materialerako sarbidea ematea, horretarako sortutako plataformaren bidez edo ikasgelako LMSaren beraren bidez, ikasleek narratiba interaktiboak eta aisialdiko berdintasunarekin eta eskola-jazarpenarekin lotutako beste baliabide batzuk berrikusteko aukera izan dezaten.

### **Banakako prestaketa eta berrikuspena:**

Ikasgelaren aurretik materiala berrikusteko zeregina ikasleei esleitu. Narratiba interaktiboak azter ditzakete, informazio garrantzitsua irakurri eta landutako gaietara buruz hausnartu.

### **Klasearen aurreko zereginak**

Etxean berrikusitako materialarekin lotutako berariazko zereginak esleitzea. Besteak beste, ulermen-galderak erantzutea, ikerketa gehigarriak egitea edo gaiari buruzko hausnarketa pertsonalak idaztea.

### **Feedbacka eta irakaslearen orientazioa**

Ikasleei banakako atzeraelikadura eta orientazioa ematea gelan jarduerak egiten dituzten bitartean. Irakasleak zalantzak argitu, sortze-prozesua gidatu eta ikasleei ikasitakoa aplikatzen lagun diezaieke.

### **Klaseko laburpena eta ondorioa**

Ikasgelaren amaieran, ikasleei etxean egindako aurkikuntzak eta ondorioak partekatzeko aukera ematea. Taldean eztabaida sustatzea, ikaskuntza sendotzeko eta kontzeptuak eguneroko bizitzan nola aplikatu hausnartzeko.

Ikuspegi honek, materiala banaka esploratzeko eta klasea baino lehen prestatzeko aukera ematen die ikasleei, gelako denbora modu eraginkorragoan erabil dezaten eztabaida esanguratsuetarako, jarduera praktikoetarako eta orientazio pertsonalizaturako.

Gainera, ikaskuntza autogidatua eta parekoen arteko interakzioa sustatzen dira, hezkuntzan ikuspegi kolaboratiboagoa eta aberasgarriagoa sustatuz.

## **Azken ekoizpena**

Hezkuntza-proiektu honetan ikasleengandik espero den azken produktua funtsezko bi alderditan datza:

- proiekturako sortutako 3D (360) narratiben analisia eta interpretazioa,
- eta beste euskarri digital batzuetan narratiba berriak sortzea.

Ikasle bakoitzak, bakarka edo bere taldearekin lankidetzan, berdintasunarekin eta eskola-jazarpenarekin lotutako gaiak landuko dituen narratiba bat diseinatu eta garatu behar du. Gainera, ikaskideek sortutako narratibak aztertu eta horiei buruz hausnartu beharko dute.



## Azken produktuaren ezaugarriak

**Narratiba sortzea:** Ikasleek narratiba bat diseinatu eta garatu behar dute proiektuak ematen dituen baliabideak erabiliz, erabiltzaileei agertoki desberdinak esploratzeko eta historian aktiboki parte hartzeko aukera emanez.

**Mezu hezitzailea:** Sortutako narratibak berdintasunari, errespetuari eta eskola-jazarpenaren prebentzioari buruzko hezkuntza-mezu sendoa helarazi behar du. Ikasleek ikaskideen kontzientzia eta ulermenean eragitea bilatu behar dute, historiaren bidez.

**Eduki espezifikoak txertatzea:** Narratibak berdintasunari eta eskola-jazarpenari buruzko informazio garrantzitsua jaso behar du, gai horien ulermena eta sentsibilizazioa sustatzen duten elementuak eta xehetasunak gehituz.

**Gogoeta eta Konklusioa:** Narratiba hausnarketa edo ondorio batekin amaitu behar da, gogoeta egitera gonbidatuz eta berdintasunaren eta eskola-jazarpenaren prebentzioaren aldeko jarrera positiboa sustatuz.

**Beste narratiben esplorazioa:** Beren narratiba sortzeaz gain, ikasleek beren ikaskideek proiektuan zehar sortutako narratibak aztertu eta horiei buruz hausnartu behar dute. Horrek ikuspegi aniztasuna sustatuko du eta landutako gaien ulermena aberastuko du.

## Azken produktuaren ebaluazioa

Azken produktuaren ebaluazioa honako hauetan oinarrituko da: narratibaren *kalitatean, hezkuntza-mezuaren transmisioaren eraginkortasunean, diseinuaren eta garapenaren sormenean eta erabiltzaileei eskaintzen dien parte-hartzean*. Originaltasuna, landutako gaiekiko konpromisoa eta xede-publikoarengan enpatia eta kontzientzia sortzeko trebetasuna baloratuko dira ere.

Gainera, proiektuan planteatutako helburu didaktikoekiko koherentzia eta proposatutako curriculumarekin eta gaiarekin bat etortzea kontuan hartuko da. Era berean, ikasleek ikaskideen narratibak aztertzerakoan egiten duten hausnarketa eta azterketa kritikoa ebaluatuko da.

## Baliabideak

Hezkuntza-proiektu hau hezkuntza-esperientzia indartuko duten eta ikasleei proposatutako helburuak lortzeko aukera emango dieten hainbat baliabidetan oinarritzen da. Baliabide horiek IKT tresnetan eta material fisikoetan banatzen dira, narratiba interaktiboak sortzen eta esploratzen laguntzeko.

## IKT tresnak

**Edukiak Editatzeko Plataformak:** Ofimatika-tresnak erabiltzea sustatuko da, hala nola LibreOffice Impress edo Microsoft PowerPoint, emandako material grafikoak izango duten eta narratiba berriak eraikitzea ahalbidetuko duten aurkezpen interaktiboak sortzeko.

**Bideo-editoreak:** Shotcut edo iMovie bezalako bideo-edizioko softwarearen erabilera sustatuko da, non ikasleek irudi estatikoak konbinatu, narrazioa gehitu eta beren narratibetarako aberastutako bideoak sortu ahal izango dituzten.

**Irudien editoreak:** GIMP edo Canva bezalako irudiak editatzeko programak erabiliko dira emandako eszenatokiak eta pertsonaia grafikoak pertsonalizatzeko eta egokitzeko, ikasleei jatorrizko eduki bisuala sortzeko aukera emanez.

## Baliabide fisikoak

**Arbel digitala eta proiektorea:** Funtsezko kontzeptuak aurkezteko, jarduerak gidatzeko eta ikasgelan narratiba interaktiboen adibideak erakusteko.

**Marrazketa- eta pintura-materiala:** digitalizatu aurretik eskuzko ilustrazioak edo ideien zirriborroak behar dituzten jardueretarako.

**Idatzeko materiala:** Oharrak hartzeko, ideiak eskematizatzeko eta sorkuntza digitalaren aurreko erredakzio-ariketak egiteko papergintza eta koadernoak.

## Baliabideak integratzea:

Baliabide horiek unitate didaktiko bakoitzean sartuko dira, honela:

### **1. unitate didaktikoa: "Sarrera"**

Arbel digitala edo proiektorea erabiliko da proiektua aurkezteko eta hasierako adibideak erakusteko.

Ikasleek testu-editoreak eta aurkezpenak erabiliko dituzte beren ideiak zirriborrazeko eta funtsezko kontzeptuak ulertzeko.

### **2. unitate didaktikoa: "Narratibak sortzea"**

Irudi- eta bideo-editoreen erabilera sustatuko da, elementu grafikoak pertsonalizatzeko eta istorio murgiltzaileak sortzeko.

Ikasleek edukiak editatzeko plataformak erabili ahal izango dituzte beren istorioetan elementu grafikoak eta narratiboak konbinatzeko.

### **3. unitate didaktikoa: "Aurkezpena eta gogoeta"**

Ikasleek aurkezpen-tresnak erabiliko dituzte beren istorioak ikasgelarekin partekatzeko.

Sortutako narratibak partekatzeko eta aztertzeko online plataforma erabiliko da, baita hezkuntza-material osagarria eskuratzeko ere.

Baliabide eta tresna horiei esker, ikasleek sormena aztertu, ikasitako kontzeptuak aplikatu eta berdintasunaren eta eskola-jazarpenaren gaiekin lotutako narratiba interaktibo esanguratsuak sortu ahal izango dituzte. Gainera, trebetasun digitalak sustatuko dituzte eta gizarte-arazo horiei buruzko hausnarketa kritikoa sustatuko dute.

## Taldekatzeak

Hezkuntza-proiektu honek ikasleen arteko elkarlana eta elkarrekintza sustatuko ditu, taldekatze mota desberdinen bidez, ideiak partekatzeko, narratibak sortzen laguntzeko eta ikaskuntza aberasteko.

Taldekatzeak etapa eta unitate didaktiko bakoitzaren beharretara egokituko dira.

### Hasierako taldekatzea (1. unitate didaktikoa: "Sarrera")

- **Banakakoa:** Ikasleek gaiaren lehen azterketa indibiduala egingo dute, 3D (360) narrazio-materiala bistaratzuz eta berdintasunari eta eskola-jazarpenari buruz hausnartuz.

### Sorkuntzako taldekatzeak (2. unitate didaktikoa: "Narratibak sortzea")

- **Talde txikiak:** Ikasleak talde txikietan antolatuko dira narratiba interaktiboak sortzeko eta garatzeko. Dinamika horri esker, lankidetzan arituko dira, ideiak partekatuko dituzte eta sortzen ari diren historiari ikuspegi desberdinak emango dizkiote.
- **Dinamika Birakariak:** Ikasleek taldeen artean txandakatuko dituzten dinamikak antolatuko dira, hainbat istoriotan laguntzeko eta ideien aniztasunaz aberasteko aukera emanez.

### Aurkezpen- eta hausnarketa-multzokatzeak (3. unitate didaktikoa: "Aurkezpena eta gogoeta"):

- **Aurkezpen taldeak:** Ikasleek beren sorkuntzak erakutsiko dizkiete gainerako ikasleei, komunikazioa eta ahozko adierazpena sustatuz.
- **Eztabaidak:** Narratibetan jorratutako gaiei buruzko eztabaida moderatuak antolatuko dira, ikasleek beren iritzia eman eta ikaskideengandik ikasteko aukera izan dezaten.

## Lan-rolak eta-estrategiak

- **Taldearen bideratzailea:** Talde bakoitzeko ikasle batek bideratzaile rola hartuko du bere gain, eta kide guztien parte-hartzea koordinatzeaz eta proposatutako helburuak betetzen direla ziurtatzeaz arduratuko da.
- **Entzute aktiboko estrategiak:** Taldeko kideen artean entzute aktiboa sustatuko da, ahots bakoitza entzuna izango dela eta ideiak narratiban modu harmoniatsuan txertatuko direla ziurtatuz.

Taldekatze eta lan-estrategia horiei esker, ikasleek modu aktiboan parte hartu ahal izango dute narratibak sortzeko prozesuan, taldean lan egiteko gaitasuna, enpatia eta gizarte-trebetasunak indartuz. Gainera, besteen ideien balorazioa eta errespetua sustatuko da, sortutako narratibak aberastuz.

## Denboralizazioa

Denboralizazioa funtsezko alderdia da unitate didaktikoen garapen eraginkorra bermatzeko. Proiektuko unitate bakoitzak denbora espezifikoa beharko du proiektua garatzeko, ikasleen ikasketa-dinamiketara eta beharretara egokituta. Jarraian, unitate bakoitzerako gutxi gorabeherako denbora-plangintza zehazten da:

### **1. unitate didaktikoa: "Sarrera":**

*Saioak: saio 1 edo 2.*

*Gutxieneko denbora saioa: 45 minutu.*

*Batez besteko denbora saio bakoitzeko: ordubete eta 30 minutu.*

#### **Denboraren banaketa:**

**1. saioa:** Proiektuaren aurkezpena eta 3D material narratiboa ikustea (360). Berdintasunari eta eskola-jazarpenari buruzko banakako hausnarketa.

**2. saioa** (aukerakoa): berdintasunarekin eta jazarpenarekin lotutako adibideak eta ikasketa-kasuak aurkeztea.

### **2. unitate didaktikoa: "Narratibak sortzea":**

*Saioak: 1-3 saio.*

*Saio bakoitzeko gutxieneko denbora: 1 ordu.*

*Batez besteko denbora saio bakoitzeko: 2 ordu.*

#### **Denboraren banaketa:**

**1-3 saioak:** Talde txikietan garatzea, proiektuaren gaietan oinarritutako narratibak sortzeko.

### **3. unitate didaktikoa: "Aurkezpena eta gogoeta":**

*Saioak: saio 1 edo 2.*

*Saio bakoitzeko gutxieneko denbora: ordubete.*

*Batez besteko denbora saio bakoitzeko: 2 ordu.*

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"><li><b>1. saioa:</b> Sortutako istorioei buruzko taldekako aurkezpenak prestatzea.</li><li><b>2. saioa (aukerakoa):</b> ikasgaiei eta ikasgaiei buruzko eztabaidak eta eztabaidak.</li></ol> |
|--|

## Egokitzapena eta malgutasuna

Tenporalizazioa gelako taldearen ezaugarrien eta erritmoaren arabera egokitzea sustatuko da. Beharrezkoa bada, saioak zabalduko dira jardueren garapen osoa eta egokia bermatzeko.

Malgutasuna funtsezkoa izango da ikasle bakoitzak edukiak barnera ditzan eta planteatutako helburuak lor ditzan.

## Beste irakasgai batzuekiko koordinazioa

Beste irakasle batzuekin koordinatuko da, denboralizazio-gatazkak saihesteko eta ikasleek proiektu honetan modu eraginkorrean parte hartu ahal izatea bermatzeko, ikaskuntza globaleko esperientzian integratuz. Adibidez, Hizkuntza eta Literaturako irakaslearekin koordina daiteke, kontzeptuak eta edukiak erlazionatzeko.

Ezarritako denboralizazioaren helburua da denbora optimizatzea eta ikasleek proposatutako jarduerak ahalik eta gehien aprobetxatzea, irakaskuntza-ikaskuntza prozesu aberasgarri eta osoa lortuz.

## Egileen eta parte hartu duten pertsonen zerrenda

Edukien garapena: Ikasplay, S.L.

Euskarazko testuen berrikuspina: Unibertsitate Zerbitzuetarako Euskal Ikastetxea – UZEI