

DBH 2 HAUTAZKOAK 2024/2025

A) IKASTURTE ERDIKOAK

ARTISAUTZA

Eskuekin egiten diren obra materialak teknika eta tresna desberdinak erabiliz. Orokorrean objektu dekoratiboak izango dira.

ASMAKUNTZA

Asmakuntza ikasgai guztiz praktikoa da. Tailerrean proiektu ezberdinak sortuz, teknologia esparruko gai ezberdinak (elektrizitatea, mekanika, ideien adierazpena, eta abar) modu praktikoan landuko dira. Proiektuen aukeraketa askea izango da, ikasleek aukeratuko dituzte haien gogo edo nahien arabera. Nori zuzendua:

- Tailerrean erremintekin eta eskuekin lan egin nahi duenarentzat.
- Taldean lan egitea gustoko duenarentzat.
- Sormena eta irudimena teknologia berriekin (3D inprimagailua, ordenagailuz lagundutako diseinua...) landu nahi dituenarentzat.

CLUB DE LECTURA

Irakurtzeak duen garrantzia sobera ongi ezagutzen dugu denok. Izan ere, ikerketa askok frogatzen dute ikasleen errendimenduarekin erlazionatuta dagoela: irakurketak ulermen maila hobetzen du, ikasketa erraztu, sormena piztu, lexikoa aberastu... Irakurtzeko gaitasuna zenbat eta hobea izan, gehiago irakurtzen da; eta zenbat eta gehiago irakurri, gogo handiagoa liburu bat esku artean izateko.

Horregatik, irakurketa kluba bezalako ikasgaiak bultzatzea ezinbestekoa da. Horrelako foroen giltzarria taldea bera da. Irakurketa sustatzeaz gain, literatura erakargarria izatea bilatzen da, ikastetxeko liburutegia ardatz izanda.

Ikasleek ulermena garatuko dute, irakurketa ohitura batzuk hartuko dituzte eta taldekideen komunikazioa landuko dute, euren sentimenduak, ideiak eta hausnarketak partekatuz. Horretarako, idazle berri eta irakurgai mota desberdinak landuko dira eta ikasleek gaitasun kritikoa eta iritziak ematekoa garatuko dituzte.

ENGLISH CLUB 2

Ingelesean interesa duten ikasleei zuzenduta dago tailer hau. Honen helburua ahozketasuna lantzea izango da batez ere. Horretarako, ikus-entzunezko euskarrietatik abiatuko gara ingelesa hizkuntzan eta kulturaren murgiltzeko. Abestiak, telesailak, filmak, antzezlanak, jokoak, errezetak, spelling contests etab erabiliko dira.

HEZIKETA DIGITALA ETA IKT

Ikasgai honekin aurrerapauso bat eman nahi dugu eta teknologia berriak modu kontziente batean erabiltzen ikastea bultzatuko dugu institutuko ikasle txikienekin hasita. Eskolan eta gizartean erabilera txarren ondorioak ikusten hasiak gara eta honi aurre egiteko asmoz, 2022-2023 ikasturtean martxan jarri dugun Heziketa Digitala HernaniBHIn proiektuaren gehigarri bat bezala planteatzen dugu jakintzagaia.

Ikasgaiaren helburu nagusiak, Teknologia berriak modu kontziente batean erabiltzen ikastea; Pentsaera Konputazionalaren eremuak zeintzuk diren jakitea eta kontzienteki erabiltzea; eta digitalizazio alorrean, gaur egungo munduan aritzeko beharrezkoak diren sare aplikazioak eta ordenagailuaren ezaugarriak ikasiko ditugu. Etorkizunean izango dugun mundu akademikorako eta lan mundurako presta zaituzte!

JOKU MATEMATIKOAK

Tailer honen helburua Matematikarekin disfrutatzea da. Jolas dibertigarriak ikasiko dituzu, nun ingurukoak harrizta utziko dituzun zure trikimailuekin. Ohiko matematikako saioretan aukera handirik ez dugunez, Matematikaren beste alde bat ezagutzea eta Matematikarekin jolastea da helburua. Horretarako hainbat ariketa egingo ditugu: Tangram figurak osatu, nonogramak, sudokuak, magia trikimailuak, kartajokuak, probabilitate jokuak... Lan dinamika, gelanlan egitekoa izango da, lanak/jokuak egin eta entregatu, azterketarik gabe. Portaera egokia eta lan eginez gero oso lasai eramateko tailerra.

KANTAGINTZA

Ahotsa izanik gizakiok dugun musika tresna naturala da. Hau ongi erabiltzen ikasiko dugu, taldekatze ezberdinak osatuz; teklatura, kitarrak, ukeleleak eta perkusiozko (bateria) instrumentuen laguntzarekin. Beti gertuko kantekin, ikaslearen interesetatik abiatuta, estilo anitzak, munduko zein garai ezberdinetako kantak eta bereziki, Euskal Herriko kantutegikoak.

LABORATEGI TAILERRA

Irakasgai honen ikuspegiak tratamendu experimental eta praktikoa bat barne hartu behar du, ikasleen esperientzia arlo akademikotik haratago zabaltzeko eta eguneroko egoerekin loturak egiteko aukera emateko. Horrek nabarmen lagunduko du ikasle guztiek zientziaren berezko pentsamendu zientifikoa eta trebetasunak gara ditzaten, beharrezkoak baitira ondorengo hezkuntza-etapetan ibilbide zientifikoetan jarraitzeko edo ibilbide ez-zientifikoak egin nahi dituzten ikasleei oinarri zientifiko osatua emateko.

Proiektu bat garatzeko, besteak beste, ekimena, jarrera kritikoa, ikuspegi orokorra, planifikatzeko gaitasuna, baliabide materialen eta pertsonalen mobilizazioa, argudiatzea eta sormena behar dira, eta ikasleei aukera ematen die arazoak konpontzeko autoezagutza eta konfiantza lantzeko, eskura dituzten baliabideetara eta dituzten mugetara, ziurgabetasunetara eta erronketara egokituz.

PROGRAMAZIOA, PENTSAERA KONPUTAZIONALA JOLAS DESENTXUFATUEN BIDEZ

Pentsaera Konputazionala eta Informatika jolas desentxufatuen bidez gerturatuko zaie ikasleei (JolasMATIKA proiektua, UPV). Ondoren, CODE.ORG (Hadi Partovi) eta SCRATCH (Massachusetts Institute of Technology) interfazak erabilia, ordenagailuen programazioari lotutako kontzeptuak ikasteko eta esperimenezko aukera eskeintzen du ikasgaiak. Istorio interaktiboak, jokoak eta animazioak, musika,... programatuko ditugu eta online komunitatean beste batzuekin partekatu. 2022-2023 ikasturtean martxan jarri dugun Heziketa Digitala HernaniBHIn proiektuaren gehigarri bat bezala planteatzen dugu ikasgaia.

Honekin, hurrengo atalak landuko dituzte, besteak beste: pentsakera logiko eta algoritmikoa garatzea, programazioaren oinarriak ikasteko aukera, era ordenatuan eta metodikoan arazoak ebazteko metodoak garatzea, kontzeptu matematikoak ikasi eta bereganatzeko/barneratzeko aukera: koordinatuak, aldagaiak, algoritmoak, ausazkotasuna, eta guzti hau, norberaren gaitasunen arabera, erritmo egokian lan eginez.

Ikasgaiaren helburua konputagailuak teknologia gisa erabiltzeaz gain, haien azpiko funtzionamendua eta zientzia era jostagarri batean ulertzea da. Horrela, ikasleek Informatika terminoaren ikuspegi zabalago bat izango dute, konputagailuei erabiltzaile soilak atera diezaiokena baino etekin handiagoa ateraz. Gainera, ikasgaiak irakaskuntza metodologia bat txertatzen du; horren bidez ikasleek irakasle lanak egiten dituzte jasotako kontzeptuak hobeto barneratzeko asmoz.

B) IKASTURTE OSOKOAK

FRANTSESA - 2

Ikasgai honen helburua idatziz zein ahoz, jarioitasunez eta zuzentasunez, frantses hizkuntza menperatzea da. Hizkuntza guztietan bezala bai gramatika, bai entzumenak, bai ahozko ariketak eta idazlanak egingo dira, baina ahozko komunikazioari emango zaio lehentasuna. Eta hain zuzen ere, ahozko komunikazioa lantzeko frantsesa ama-hizkuntza duen laguntzaile bat izango dugu; frantses kulturarekin lotutako alderdiak eta jarduera ludikoagoak berarekin lantzeko aukera izango dugu hartara.

Klaseetan pelikuak ikusiko dira, bideoak, abestiak landuko dira; ikasleek bideoak sortuko dituzte eta proiektu ezberdinak egingo dituzte eta, adibidez, audioak eta bideoak sortuko dituzte, bai hizkuntzaren alderdi ezberdinak bai kulturartekotasuna lantzeko.

Azken hiruhilekoan egun guztirako txangoa egingo dugu gure ikasleak frantses hiztunekin eta frantses kulturarekin zuzeneko harremanean jartzeko xedez.

ONGIZATE FISIKO ETA EMOZIONALA

Jarduera fisiko osasuntsu eta aktiboa sustatzea da gure helburua, bizi kalitatea eta osasuna hobetzeko. Horretarako, jarduera fisiko, jolas, eta kirolak egingo ditugu gaitasun desberdinak landuz eta aisia era aktiboan egiteko aukerak zabalduz emozioei garrantzia emanez.

Helburua da harremanetan trebatzea, parte-hartzea sustatzea, elkarlanaren balioaz jabetzea, sentimendu eta emozioak kanporatzea. Hori guztia gorputzaren mugimenduak baliatuz eta buru-ideiak aktibatuz.

PENTSAMENDU KRITIKO ETA AUTONOMOAREN GARAPENA

Ikasgai honetan pentsamendu kritikoa eta autonomia landu nahi da. Etengabe aldatzen ari den gure mundu honetan beharrezkoa ikusten dugu elkarrizketarako, gauzak zalantzan jartzeko eta gogoetarako jarrera bultzatzea, norberak munduan duen lekua aurki dezan. Horretarako argudiozko elkarrizketan trebatuko gara, gure garaiko erronka sozialei erreparatuz alde batetik, eta heziketa emozionala zainduz bestetik.

Gure arrazoibideak eta emozioen kudeaketa gai hauen bueltan landuko ditugu bereziki: adiskidetasuna, maitasuna, sexualitatea, aisialdia, globalizazioa, arazo eko-soziala, genero-desberdintasuna, garapen teknologikoa, zoriontasuna etab.

Teoria eta praktika uztartuz, azalpen sinpleak, ikus-entzunezkoak, gogoeta bultzatzeko elkarrizketak nahiz bizipenezko dinamika parte-hartzaileagoak txandakatuko dira.