

2024/2025 HAUTAZKOAK DBH 4

• ARTEA KALEAN 4. DBH

4. DBHko aukerako “Artea kalean” irakasgai berriarekin eskaini nahi dugu ikasleak arte munduan murgiltzea, hau da, herrian bertan eta inguruan dauden eraikin, eskultura eta margolanen bitartez artea ezagutzea eta gozatzea. Hernaniko Muliskogaineko trikuharritik hasita Chillidaren eskultura garaikideak arte, eta Euskal Herriko hainbat eta hainbat artelanen bitartez.

Taldean egingo dugu lana eta kalera aterako gara artelanak bertatik bertara ezagutzera eta gozatzera.

• A MATEMATIKA - B MATEMATIKA

A Matematika (lehen Matematika Aplikatua zena) eta B Matematika (lehen Matematika Akademikoa zena) derrigorrezko jakintzagaiak dira DBHn:

- **A Matematika** Erdi Mailako Lanbide Heziketa, Arte Batxilergoa edo Humanitateko Batxilergoa (Latinarekin) egin nahi dutenentzat da.
- **B Matematika**, berriz, Zientzietako Batxilergoa, Gizarte Zientzietako Batxilergoa (Gizarte Zientziei aplikatutako matematikarekin) edo Batxilergo Orokorra egiteko ezinbestekoa da.

Oinarrizko jakintzei dagokienez, DBHko 4. mailan aldeak sakonak daude A eta B matematiken artean; esaterako, B Matematikan Geometria Analitikoa (zuzenak...) eta Trigonometria lantzen dira.

• MATEMATIKA TAILERRA

Zientzia gustoko duten ikasleentzat zuzendutako irakasgaia bereziki, zientzietako arloekin erlazionatutako edozer ikasi nahi dutenentzat baliagarria.

B Matematika (lehen Matematika Akademikoa) jakintzagaian lantzen ditugun gaietan sakontzeko aukera izango dugu, metodologia desberdinak erabiliz. Beste hainbat gai aztertuko dira baita ere (adimen artifiziala, bektoreak...) eta helburua Batxilergo maila altuago batekin iristea izango da.

• BIOLOGIA-GEOLOGIA

Biologia eta Geologia irakasgaiak ezagutza zientifikoari dagozkion ezagutzak, trebetasunak eta jarrerak erakusten ditu; hau guztia ikasleek inguruko mundua ulertu eta interpretatzeko ezinbestekoa izango dutelarik.

Gure ikasleak gai biologiko edo geologiko askorekin lotuta bizi dira eta biziko dira, hala nola klima-aldaketa, giza genoma, minbizia, gaixotasun infekziosoak, biodibertsitatea, flora eta faunaren babesa, Marten ura, energia-baliabideak, garapen iraunkorra, arrisku naturalak (sumendi-erupzioak, uholdeak, etab.), isuri kutsatzaileak, izurriteak....

Arloan garatuko dituzten konpetentziek norberaren zein gizartearen intereseko gaitan erantzunkizunak eta erabakiak hartzeko bidea emango die ikasleei.

Ikerketa zeintifikoaren oinarriko metodologiez gain, zelula, genetika, eboluzioa, geologia eta unibertsoa izango dira 4. mailan landuko ditugun gaiak.

• FISIKA-KIMIKA

Fisika eta Kimika gure garaiko kulturako funtsezko irakasgaia da, eta ikasleei, zientziaren, teknologiaren, gizartearen eta ingurumenaren arteko harremanak ulertzen laguntzen die.

Ikerketa zientifikoari dagozkion estrategiak erabiltzen dira, problemak ebazten dira, lan praktikoak planteatzen dira, esperimentu fisiko eta kimikoak egiten dira eta egoera eta fenomeno ezezagunak arakutzen dira.

Ikasleen lanbide prestakuntzak hala eskatzen duelako, Fisika eta Kimikako curriculumean geroko ikasketei arrakastaz ekitea ahalbidetuko duten edukiak sartzen dira. Izan ere, Fisika eta Kimika unibertsitateko ikasketa zientifiko eta tekniko guztien osagaia da, eta goi mailako lanbide heziketa ziklo askotan ere beharrezkoa da.

• EKONOMIA ETA EKINTZAIETZA 4. DBH

Ekonomia bizitzaren alderdi guztietan dago, eta horregatik da garrantzitsua ikasleek ezagutza ekonomikoak eta finantzarioak eskuratzea, informatuta egon daitezen eta baliabide indibidualak eta kolektiboak egoki kudea ditzaten, beren bizi-kalitatearen, aurrerapenaren eta gizarte-ongizatearen hobekuntza sustatzen laguntzeko.

Bestalde, hauekin lotutako balioak proiektatuz: pertsonen arteko elkartasuna, iraunkortasunaren garrantzia, arrakala ekonomikoa eta digitala, ekitaterik eza edota baliabideen eta desberdintasunaren kudeaketa.

Gainera, ikasleei prestakuntza ekonomikoa eta finantzarioa eskaini nahi zaie, ingurunean hautemandako beharrak asetzen lagunduko duten aukerak eta ideiak bilatzera motibatuko dituen, ideia horiek ekintzara eramateko estrategiak garatuz eta, horrela, pertsona guztientzako balioa sortuko duen, berrituko duen eta ongizate pertsonala, soziala eta kulturala hobetzen lagunduko duen proiektu ekintzailea sortuz.

• LATINA

Ikasgai honen helburuak dira:

- Latina ikasten hastea, kontuan hartuz hizkuntza hori gaztelaniaren eta gainerako hizkuntza erromanikoen jatorria dela, eta euskararen bilakaeran eragina izan duela.
- Gizarte eta kultura erromatarren ezaugarri nagusiak ezagutzea, egungo mundukoekin erlazionatzeko.

Honetarako eduki linguistikoak elkarriketak egiteko landuko ditugu eta Erromako historia, ohiturak, bitxikeriak eta mitologia ikasiko ditugu IKTen bidez gure zibilizazioa hobeto ezagutzeko.

• **TEKNOLOGIA**

Ikasgaia nagusiki praktikoa da. Aurreko urteetan landutako teknologiao gaietan sakonduko da (mekanika, elektrizitatea, pneumatika, elektronika...) eta hauetan oinarrituz, problema praktikoa ebaztea proposatuko da, proiektuen metodoaren faseak jarraituz: definizioa, ebazpenen bilaketa, ebazpen egokiena aukeratzea, diseinatzea, egitea, balioestea eta jakinaraztea.

Nori zuzendua:

- Sormena eta irudimena tailerlean proiektuak burutuz eta teknologia berriei (arduino plakak, gailu elektronikoak, 3D inprimagailua...) landu nahi dituenarentzat.
- Tailerlean erremintekin eta eskuekin lan egin nahi duenarentzat.
- Taldean lan egitea gustoko duenarentzat.

• **LANBIDE JARDUERARI APLIKATUTAKO ZIENTZIAK**

Ikasgai osoaren trataera batik bat praktikoa izango da. Zientziaren metodo praktikoa, lan-jardueran dituzten aplikazioak, sortzen dituzten ingurumen-inpaktuak eta laborategiko oinarritzko eragiketak landuko dira.

Ikasleek eguneroko bizitzako eta inguruneke kasu praktikoa aurreko ikasturteetan lortutako ezagutzak aplikatuko dituzte, esaterako, fisikakoak, kimikakoak, biologikoak eta geologikoak.

Laborategia eta talde lanak garrantzia izango dute eta baita ere egindako lanetan lortutako emaitzak ahoz aurkezteak eta defendatzeak. Ikerketa lanak egiteko eta emaitzak aurkezteko, informazioa zabaltzeko eta edukietan sakontzeko IKTz baliatuko gara.

• **DIGITALIZAZIOA (IKT)**

Ikasgai honekin aurrerapauso bat eman nahi dugu eta teknologia berriak modu kontziente batean erabiltzen ikastea bultzatuko dugu institutuko ikasleekin. 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 (Modako sare sozialen erabilpen kontziente, Google tresna aurreratuak, irudi digitalaren edizioa, audio edizioa eta bideo edizioa) eta ordenagailuaren ezaugarriak ikasiko ditugu. Etorkizunean izango dugun mundu akademikorako eta lan mundurako presta zaitez!

• KULTURA ZIENTIFIKOA

Irakasgai honetan, ikerketa zientifikoan oinarritutako metodologia aktiboa proposatzen dugu erronka, proiektu eta laborategiko praktiken bidez.

Eztabaidak, argudiaketak eta komunikazioa sustatuz hainbat baliabide erabiliko ditugu: filmak, baliabide digitalak eta programa ezberdinak, ikerketa artikulak, laborategiko tresneria eta momentuan sor daitezkeen beste hainbat baliabide ezberdin.

Zientzian alfabetatutako ikasleak ditudu arloaren helburu: zientziaren garrantzia ulertzeko, egungo erronka handiei aurre egiteko eta horietarako irtenbideak proposatzeko.

Aurreko mailan eskaintzen den kultura zientifikoaren osagarria da hau, beste eztabaidagai batzuk lantzen direlarik: kazetaritza zientifiko (sare sozialak, fake news, sketch-ak) Lur planetaren etorkizuna (lurrikarak, klimaren ondorioak, etorkizun energetikoa) eta material berriak (zuntz optikoak, nanomaterialak, lehengaien agortzea).

• GARAPEN PERTSONALARI ETA SOZIALARI APLIKATUTAKO FILOSOFIA

Ikasgai honek ikasleen kezka existentzialei espazio bat eman nahi die, kezka horiek auzi filosofiko handiekin lotuz. Era berean, ikasgaiak zalantzarako eta gogoetarako oinarritzko tresnak eman nahi ditu, horrela, pertsona guztion garapen integralerako beharrezkoak diren arazoari eta emozioei buruzko gogoeta kritikoa eginez.

Besteak beste, hurrengo jakintzagaiak izango ditugu ardatz: Egia eta ezagutza, bizitzaren zentzua, zorientasuna, eztabaida etikoak eta elkarrekin bizitzeko modu posibleak.

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

• PRESTAKUNTZA ETA ORIENTAZIO PERTSONALA ETA PROFESIONALA

Inguruneak eskaintzen dituen prestakuntza eta enplegu-aukeretara hurbiltzeko aukera emango zaie, errealitatearen ezagutzan oinarrituta beren bokazioari eta ibilbide akademikoari buruzko erabakiak hartzeko prozesua errazteko, etorkizunerako lanbide-proiektzio batekin.

Oinarritzko jakintzak hiru multzotan banatuta daude:

- Gizakia eta norberaren ezagutza: gizakiari buruzko ezagutzari lotuta dago, psikologiari, antropologiari eta soziologiari lotutako giza eta gizarte-zientzien ikuspegitik.
- Helduaroko bizitzarako prestakuntza eta orientazio pertsonala eta profesionala honako hauei lotuta dago: helduaroko bizitzarako prestakuntza eta orientazio pertsonala eta profesionala: lan-testuinguruen ikerketari lotutako lanbide orientazioa, lan-merkatuaren funtzionamendua, enplegu motak, ekintzailetza-ekimenaren garrantzia eta teknologia eta tresna digitalak

lan-merkatuan txertatzeari eta aukerak bilatzeko garaian duten balioa baloratzeari lotutako alderdiak ezagutzea ahalbidetuko diena.

- Proiektu pertsonala, akademiko-profesionala eta enplegu-bilaketa aktibora hurbiltzekoa: enplegu bilaketa aktibora hurbiltzeko orientazio pertsonaleko proiektu akademiko eta profesional baten diseinuari lotuta dago.

● **MARRAZKETA TEKNIKOA**

Marrazketa Teknikoa objektu desberdinen irudikapen grafiko sistema bat da, azterketa errazteko, informazioa emateko... Marrazketa diseinuaren oinarri bat da. Gaur egun diseinua estetika eta ingeniartzaren arteko konbinaketa bat dela esan liteke, eta eremua oso zabala bada ere, proiektu txikiak landuko dira ikasleek mundu honen inguruko ideia bat izan dezaten.

● **ADIERAZPEN ARTISTIKOA**

Kreatibitatea ez da hezkuntza plastikoan ematen den balore bat soilik, edozein eremutan behar-beharrezkoa da, batez ere gaur egun.

Irakasgai honetan, hainbat proiektuen bitartez, Arte hizkuntzen oinarriko teknikak eta kodeak ezagutu eta erabiltzen ikasiko ditugu, teknologia berriek ere sormen lanetarako ematen dituzten aukerak aprobetxatuz. Ikaslearen sormena bultzatzeko, produktu artistikoak landuko ditugu, eta gure gaur egungo kulturaren gero eta hedatuagoa dagoen ikus-entzunezko ekoizpena kritikoki aztertuko dugu.

● **MUSIKA TAILERRA. BATUKADA**

Musika tailer hau guztiz praktikoa izanen da. Ikasgelako tresnak ezagutuz hasiko dugu ikastaroa. Horretarako, ahotsa eta gorputza erabiliko ditugu, bai interpretaziorako bai musika sortzeko. Errepertorioaren abiapuntua ikasleen gustuetatik hurbilen dauden musikak izango dira, bai Euskal Herrikoak bai beste kulturetakoak, ezagutza, analisisa eta gorputz-adierazpenetik abiatuta; lan musikalak interpretatzen ikasiko dugu.

Musika-tresnak erabiliko ditugu ahotsari laguntzeko eta interpretatu beharreko musika-formatuak sortzeko. Adibidez, material birziklatuekin eta jatorrizko tresnekin batukada-talde bat egingo dugu.

Gainera, gaur egungo musikan informatikak duen garrantziari erantzunez, grabazio, konposizio eta konponketa saioak egingo ditugu, programa informatikoen eta berariazko teknologiaren bidez.

Era berean egun informatikak gure gizartean eta egunerokoan duen presentziaz jabetuta, musika konposatu, moldatu eta grabatu egingo dugu.

Aurreko musika ezagupenak izatea lagungarria izan daitekeen arren, tailer hau edozein musika mailatarako pentsatuta dago eta ez da beharrezkoa gutxieneko musika ezagupenik izatea.

Anima zaitetz!! !

• ROBOTIKA / ROBOTIKA ELEANITZA

Ikasgaia nagusiki praktikoa da. Automatizazioan sakondukoa da, tailerrean proiektu ezberdinak sortuz: robot ezberdinak, arduino plakarekin programatutako gailuak, 3D inprimagailuarekin diseinuak sortu eta abar.

Nori zuzendua:

- Sormena eta irudimena teknologia berriekin (arduino plakak, gailu elektronikoak, 3D inprimagailuak...) landu nahi dituenarentzat.
- Tailerrean erremintekin eta eskuekin lan egin nahi duenarentzat.
- Taldean lan egitea gustoko duenarentzat.

TALDE ELEANITZA behar adina ikaslek hala eskatuko balu, ikasgaia neurri batean ingelesez lantzeko taldea sortuko litzateke (erabiliko diren programak, txostenak eta abar ingelesez).

• FRANTSESA 4

Ikasgai honen helburua idatziz zein ahoz, jarioasunez 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.

Horretaz gain, ikasturte osoan zehar DELF SCOLAIRE titulua lortzeko erabiltzen den materiala landuko dugu, Hizkuntzetarako Europako Erreferentzia Esparru Bateratuaren barne dagoen Diplôme d'études en langue française A2 maila.

• OSASUN FISIKOA 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.

- **ALEMANA TAILERRA**

Hainbat hizkuntzatan hitz egiteko gaitasuna izateak, baita alemanez ere, gero eta garrantzi handiagoa du gaur egungo gizartean. Jabekuntza honi esker, ikasleek aukera dute bizitza, gizarte antolaketak eta pentsaera mota ezberdinak ezagutzeko eta euren enpatia eta tolerantzia sozio kulturala garatzeko.

Hizkuntzen Ikaskuntzarako Europako Erreferentzia Marko Bateratuan oinarritzen da. Ikasleek euren hizkuntz gaitasuna gradualki garatzen dute alemana gelan erabiliz.

Metodologia eraikitzailea erabiltzen da, besteak beste proiektuen bitartez, komunikazioa helburu nagusia delarik. Bestalde, testu liburuek, materialek eta edukiek, ikasleen interesei, esperientziei eta nahiei egokitutako ekintzak eskaintzen dituzte.

- **PENTSAERA KONPUTAZIONALA, JOLASAK IKASI ETA IRAKATSI**

Ikasgai honekin aurrerapauso bat eman nahi dugu eta teknologia berriak modu kontziente eta berritzaile batean erabiltzen ikastea bultzatuko dugu. Hernaniko LHko eskolekin aurrera eramango dugun proiektu berritzailea izango da eta eskolen arteko Komunikazio Plan Berrian ere islatuko da. Pentsaera konputazionalaren printzipioak jolas desentxufatuen bidez erakutsiko dizkiegu gure ikasleei eta hauek, LHko eskoletako irakasle bihurtuko ditugu saio batzuetan.