

DBH 2 HAUTAZKOAK 2026/2027

ARTISAUTZA II

Artisautza II ikasgaiaren helburua eskulanean bitartez ikasleen sormena, adierazpen gaitasuna eta trebetasun teknikoak garatzea da. Ikasturtean zehar material eta teknika anitz lantzen dira eta proiektu praktikoen bidez objektu artistiko zein erabilgarriak sortzen dira. Ikasgai honek talde-lanerako gaitasuna sustatzen ditu eta gure inguruko zein bestelako kultura-tradizioetako artisautza-adierazpenak ezagutzeko aukera eskaintzen du.

ASMAKUNTZA

Asmakuntza ikasgai guztiz praktikoa da. Tailerrean proiektu ezberdinak sortuz, teknologia esparruko gai ezberdinak (elektrizitatea, mekanika, ideien adierazpena, eta abar) modu praktikoa 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.

ATZERRIKO BIGARREN HIZKUNTZA: FRANTSESA 2 **(IKASTURTE OSOKOA)**

Ikasgai honen helburua idatziz zein ahoz, jarioz 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 jardura 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.

CLUB DE LECTURA II - *Irakasgaia gaztelaniaz emango da.*

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 hobeia 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 ahozkotetasuna 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 II

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 HernaniBHI 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 zaitez!

JOKU MATEMATIKOAK

Tailer honen helburua Matematikarekin disfrutatzea da. Jolas dibertigarriak ikasiko dituzu, ingurukoak zure trikimailuekin harrituta uzteko modukoak. Ohiko matematikako saioetan aukera handirik ez dugunez, Matematikaren beste alde bat ezagutu dezazun nahi dugu, Matematikekin jolastuz.

Horretarako hainbat ariketa egingo ditugu: Tangram figurak osatu, nonogramak, sudokuak, magia trikimailuak, karta jokuak, probabilitate jokuak...

Lan dinamika, gelan lan egitekoa izango da, lanak/jokuak egin eta entregatu, azterketarik gabe. Portaera egokia eta lan eginez gero oso lasai eramateko tailerra.

KANTUA

Ahotsa izanik gizakiok dugun musika tresna naturala da. Ahotsa nola ongi erabiltzen ikasiko dugu, taldekatze ezberdinak osatuz; teklatua, 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 II (ZIENTZiarekin JOLASEAN)

Ikasgai honetan zientzia ukitu eta ulertzeko aukera paregabea izango dute ikasleek pentsamendu kritikoa, talde-lana eta sormena garatuz. Gertuko ingurune eta materialak lehenetsiko dira fisika eta kimikako kontzeptuak modu praktiko eta erakargarrian lantzeko: erreakzio kimiko ikusgarriak (elefante mukia), koloretako dentsitateen dorrea edota mezu sekretuak idatzi eta deszifratzea besteak beste.

Helburua jakin-mina piztea eta eguneroko bizitzan topatzen dugun zientzia azaleratzea da jolas eta bitxikerietatik abiatuz. Horrela, laborategiko espaziora mugatu beharrean, kalera atera eta patioan eta ingurune hurbilean behaketak eta esperimentuak egingo ditugu: argia behatu, difrakzioak bilatu eta sortu, globoen erakarpina erabiliz "lata-karrerak" egin edota zianotipia bezalako tekniken bidez belarrak, artea, argia eta erreakzioak uztartuz.

ONGIZATE FISIKOA ETA EMOZIONALA II (IKASTURTE OSOKOA)

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 HASTAPENAK (IKASTURTE OSOKOA)

Ikasgai honetan pentsamendu kritikoa eta autonomia landu nahi da. Etengabe aldatzen ari den gure mundu honetan beharrezkoa ikusten dugu elkarriketarako, gauzak zalantzan jartzeko eta gogoetarako jarrera bultzatzea, norberak munduan duen lekua aurki dezan. Horretarako argudiozko elkarriketan 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 elkarriketak nahiz bizipenezko dinamika parte-hartzaileagoak txandakatuko dira.

PROGRAMAZIOA- PENTSAERA KONPUTAZIONALA

CODE.ORG (Hadi Partovi) eta SCRATCH (Massachusetts Institute of Technology) interfazak erabilita, ordenagailuen programazioari lotutako kontzeptuak ikasteko eta esperimenezko aukera eskeintzen du ikasgaiak. Istorio interaktiboak, jokoak eta animazioak, musika,... programatzeko ditugu eta online komunitatean beste batzuekin partekatu. 2022-2023 ikasturtean martxan jarri genuen Heziketa Digitala Hernani BHI 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: koordenatuak, 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 diezaiokeena baino etekin handiagoa ateraz. Gainera, ikasgaiak irakaskuntza metodologia bat txertatzen du; horren bidez ikasleek irakasle lanak egiten dituzte jasotako kontzeptuak hobeto barneratzeko asmoz.