

2026/2027 HAUTAZKO JAKINTZAGAIK 4 AC

ALEMANA TAILERRA II

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 Bateratua 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.

ARTEA KALEAN

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.

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 arrazoiari eta emozioei buruzko gogoeta kritikoa eginez.



Hernani BHI

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 elkarrizketak nahiz bizipenezko dinamika parte-hartzaileagoak txandakatuko dira.

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 artikuluak, 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 zientifikoak (sare sozialak, fake news, sketch-ak) Lur planetaren etorkizuna (lurrikarak, klimaren ondorioak, etorkizun energetikoa) eta material berriak (zuntz optikoak, nanomaterialak, lehengaien agortzea).

LANBIDE JARDUERARI APLIKATUTAKO ZIENTZIAK

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

Ikasleek eguneroko bizitzako eta inguruneko kasu praktikoetan 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.

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.

MATEMATIKA INDARTZEA

Tailer honen helburua Matematikako kontzeptuak indartzea da, beraz irakasgai honekin zailtasunak izan dituzuenoi zuzenduta dago. Aurreko kurtsoetan ikasitakoa birpasatuko da oinarria sendotzeko asmoz, eta aldi berean Matematikako 4. mailako edukiak landuko dira irakasgai horri aurre egiteko.

Lan dinamika gelan lan egitekoa izango da, azterketarik gabe. Portaera egokia eta gelan lan eginez gero lasai eramateko irakasgaia, eta 4. mailako Matematikako derrigorrezko irakasgaia gainditzeko laguntza eskainiko dizuna.

MUSIKA TAILERRA. BATUKADA

Musika tailer hau guztiz praktikoa izanen da. Ikasgelako tresnak ezagutuz hasiko gara. 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, analisia 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.



Hernani BHI

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!!!

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.

ROBOTIKA

Ikasgaia erabat praktikoa da. Ikasleek errealitatean aplikatzen diren sistema automatiko programagarrietan oinarritutako proiektuak burutuko dituzte. Proiektu guzti hauek pentsamendu konputazionala, automatizazioa eta robotikan oinarrituak izango dira. Amaitzean zereginak autonomiaz egiteko gai diren robotak diseinatu, eraiki eta kontrolatuko gai izango dira ikasleak. Telekomunikazio bidez ere kontrolatu ahal izango dituzte gailu elektroniko ezberdinak. Horretarako ordenagailuak zein gailu mugikorrek erabiliko dira. Lerro jarraitzaile eta minisumo bezalako robot mugikorrek egingo dituzte haseratik. 3D inprimagailuak zeharkako moduan erabiliko dituzte.

Zein profileko ikasleentzat?

- Tailerrean automatizatzeko proiektu motibagarriak burutzea gustuko duenarentzat.
- Mikrokontrolagailudun sistemak (Arduinoa) programatzea gustuko duten ikasleentzat.
- Zirkuitu elektriko-elektronikoak muntatzea eta funtzionamendu zuzena egiaztatzea gustuko dutenarentzat.
- Gelakideekin taldean lanak aurrera eramatea gustoko duenarentzat.