

IKASLEENTZAKO GIDA

GOAZEN BIDAIATZERA!!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Proiektu zenbakia: 2016-1-ESO1-KA201-02509 1

BAZKIDEAK



salestarrak
URNIETA

Salesianos Urnieta Salesiarrak (*Espainia*)
Proiektuaren koordinatzailea

Asier Irazusta
airazusta@salesianosurnieta.com



Agrupamento de Escolas Rosa Ramalho (*Portugal*)

Teresa Teixeira
erasmus@aerosaramalho.pt



Gimnazjum nr 3 im. Noblistow Polskich w Zespole Szkol nr 2 w Swidniku (*Polonia*)

Marcin Paśnikowski
mpasnikowski@tlen.pl



LICEUL "ALEXANDRU CEL BUN" Botoșani (*Errumania*)

Mihaela Cornelia Achihăiței
mihaelaachihaittei@yahoo.com



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

Universidad del País Vasco (*Espainia*)

Kristina Zuza
kristina.zuza@ehu.eus



Pixel (*Italia*)

Lorenzo Martellini
lorenzo@pixel-online.net

AURKIBIDEA

PROIEKTUAREN DATU OROKORRAK	1
ARLOKO HELBURUAK EDO ARLO ARTEKO HELBURUAK	3
JARDUEREN SEKUENTZIA	5
ADIERAZLEAK	6
JARDUERAK	8
AURRETIKO JARDUERAK	8
IKERKETA / GARAPEN JARDUERAK	12
AMAIERAKO JARDUERAK.....	21

**PROIEKTUAREN DATU OROKORRAK**

IKASTURTEA	2017-2018
MAILA	DBH 4
HIRUHILEKOA	
SAIOAK (Ordutan)	
IZENBURUA	GOAZEN BIDAIATZERA!
ARLOAK	Geografia, Biologia, Matematika, Plastika, Atzerriko hizkuntza, Ama hizkuntza eta Informatika
ARDATZAK	Nola planifikatu bidaia bat? Ezcutuko zein “altxor natural” bisita ditzakegu gure herrialdean eta atzerriko herrialdeetan? Ezcutuko zein “altxor arkitektoniko” bisita ditzakegu gure herrialdean eta atzerriko herrialdeetan? Nola izan turista arduratsua?





KONPETENTZIAK	A: ZEHARKAKOAK:	
	KONPETENTZIAK (EB)	JARDUERAK
	1.Ikasten ikastea	6-8-9-13-17
	2.Ekimena eta ekintzaile espiritua	3-6-7-11-12-13-14-15-17-18-19
	3.Interpersonala eta zibikoa	1-2-4-5-7-12-13-14-15-16-17-18-19-20
	B: DISZIPLINA KONPETENTZIAK:	
	KONPETENTZIAK (EB)	JARDUERAK
	4.Ama hizkuntza	8-9-14-15-17-18-20
	5.Atzerriko hizkuntza	11-12-13-16
	6.Digitala	8-9-17
7.Matematika, zientziak eta teknologia	11-12-14-17	
8.Kultura kontzientzia eta adierazpena	10	





ADIMEN ANITZAK	ADIMENA	JARDUERAK
	1. Interpertsonala	1-2-4-5-6-7-9-12-13-14-17-18-19-20
	2. Intrapertsonala	5-6-7-8-9-11-12-13-19-20
	3. Ikus-espaziala	4-9-10-16
	4. Gorputz kinestesikoa	4-9
	5. Musikala	9
	6. Hitzeko adierazpena	3-4-8-9-13-14-15-16-17-18
	7. Logiko matematikoa	4-11-12-13-14-17
	8. Ekologiko-naturalista	9-10-19
ARLOKO HELBURUAK edo ARLO ARTEKO HELBURUAK Zer nahi dugu ikasleak ulertzea? (ULERMEN HELBURUAK)	ARLOKO HELBURUAK edo ARLO ARTEKO HELBURUAK	
	HELBURU NAGUSIA	
	Ekintzak nola planifikatu, aurrekontuak kalkulatu eta bidaiak antolatzen ikastea	
	0.Helburu orokorrak	
	0.1.Taldean lan egiten ikastea	
	1.Natur Zientziak	
	1.1. Geografia: Paisaia ezberdinak eta hauen ezaugarri naturalak ikastea	
	1.2. Biologia: Animalia espezie eta landare endemikoen inguruan ikastea	
	2.Matematika	
	2.1. Portzentuak	
2.2. Maileguen interes indizeak ikastea		





	<p>2.3. Aurrekontuak sortzen eta kostuak estimatzen jakitea</p> <p>3.Euskara / Gaztelera</p> <p>3.1. Ahozko eta idatzizko adierazpen gaitasuna garatu</p> <p>3.2. Arrazoitze gaitasuna garatu</p> <p>4.Ingelesa</p> <p>4.1. Hiztegi teknikoa landu: arkitektura eta turismoarekin loturiko hiztegia</p> <p>4.2. Entzumen gaitasuna landu eta hobetu</p> <p>5.Informatika</p> <p>5.1. Google maps erabiltzen ikastea</p> <p>5.2. Jolasak eta galdera lehiaketak sortzeko softwareak erabiltzen ikastea (Kahoot, Quizzlet...)</p> <p>6. Plastika</p> <p>6.1. Arkitektura estilo ezberdinak ikastea</p> <p>6.2. Monumentu, artelan eta bisitatzeko toki garrantzitsuenak ezagutzea</p>
<p>PROIEKTUAREN AURKEZPENA (Ikasleei nola planteatuko zaie)</p>	<p>Tutoreak aurkezpen baten bitartez ikasleak dinamikoak izatera bultzatuko ditu eskolako denbora kudeatu eta ekintzak antolatzeko.</p>
<p>AMAIERAKO PRODUKTUA (Erabilgarritasuna bilatu)</p>	<p>Bidaia eta ibilbide bat diseinatzea.</p>





JARDUEREN SEKUENTZIA

Proposatzen diren jardueretatik, beharrezkoak jotzen ditugu beltzez daudenak eta besteak aukerakoak izango dira, hauek eskolako baliabideen eta proiektuan parte hartzen duten irakasleen araberakoa izango da.

A. AURRETIKO JARDUERAK

1. **Jarduera: Talde dinamika burutu**
2. **Jarduera: Entzumen aktiboa - segurtasun eta konfiantza**
3. **Jarduera: Proiektuaren aurkezpena**
4. **Jarduera: Arazoei irtenbidea aurkitzeko sormena**
5. **Jarduera: Estres eta antsietateari nola aurre egin**
6. **Jarduera: Zer dakit - Zer jakin beharko nuke**
7. **Jarduera: Talde lana zehaztu eta erantzukizunak banatu**

B. IKERKETA/ GARAPEN JARDUERAK

8. **Jarduera: Paisaia motak eta hauen ezaugarriak**
9. **Jarduera: Animalia espezieak eta landare endemikoak**
10. **Jarduera: Arkitektura estiloak**
11. **Jarduera: Portzentuak**
12. **Jarduera: Aurrezki eta maileguen interes indizeak**
13. **Jarduera: Arazoei irtenbidea aurkitzen**
14. **Jarduera: Aurrekontuen estimazioa**
15. **Jarduera: Talde lanaren ebaluazioa**
16. **Jarduera: Nola izan turista arduratsua**
17. **Jarduera: Ibilbidea, aurrekontu eta gutunak sortzen**

C. AMAIERAKO JARDUERAK

18. **Jarduera: Amaierako produktuaren aurkezpena**
19. **Jarduera: Bidaiatzen**
20. **Jarduera: Talde planaren ebaluazioa burutu**



**ADIERAZLEAK****Helburu nagusia:**

Ekintzak nola planifikatu, aurrekontuak kalkulatu eta bidaia bat antolatzen ikastea

0. Helburu orokorrak

- 0.1.1. Taldeko helburuak betetzen ditu
- 0.1.2. Helburu indibidualak betetzen ditu
- 0.1.3. Karguak betetzen ditu

1. Natur Zientziak:

- 1.1.1. Paisaia ezberdinak identifikatzen ditu
- 1.1.2. Landare endemiko eta animalia espezie ezberdinak identifikatzen ditu

2. Matematika:

- 2.1.1. Zenbakiak portzentuen bitartez adierazten ditu
- 2.1.2. Arazoak ebazteko matematikako jakinduria praktikan jartzen du
- 2.1.3. Aurrekontu bat kalkulatzeko matematikako jakinduria praktikan jartzen du

3. Euskara / Gaztelera

- 3.1.1. Iritziak argudiatzen eta azaltzen daki
- 3.1.2. Debate eta talde eztabaidetan parte hartzen daki

4. Ingelesa: Atzerriko Hizkuntza

- 4.1.1. Ahozko eta idatzizko ingelesa ulertzen du
- 4.1.2. Hiztegi teknikoa menperatzen du: arkitektura ,turismoa, maileguak...

5. Informatika

- 5.1.1. Zenbait software erabiltzen daki, adb. Excell aurrekontuak kalkulatzeko
- 5.1.2. Ideiak azaltzeko eta joko interaktiboak sortzeko software eta aplikazio ezberdinak erabiltzen daki

6. Plastika

- 6.1.1. Arkitektura estilo ezberdinak identifikatzen ditu





TRESNAK:

- **Errubrikak**
- **Hausnarketak eta ebidentziak**



**JARDUERAK****AURRETIKO JARDUERAK**

1. Jarduera: Talde dinamika		Saioak: 1 ordu	
KONPETENTZIAK	Interpersonala eta zibikoa	ADIMENAK	Interpersonala
HELBURUAK	Taldean lan egiten ikastea		

Jardueraren deskribapena:

Klasearen hasieran galdeketa batean parte hartuko duzue.

Borobilean eseri eta proiektuan zehar erabiliko dituzuen arau kooperatiboak zehaztuko dituzue. Arau garrantzitsuenak aukeratu ondoren, hauek poster batean idatzi eta guztien onarpena jaso eta gero, posterra horman zintzilikatuko duzue. Ondoren, "Aulki" jokora jolastuko duzue, bertan aulkiz aldatu beharko duzue erdian dagoenak honelako zerbait oihukatzen duenean "Aldatu zuen aulkiak bidaiatzea gustuko duen norbaitekin". Joko honetan parte-hartzaileak baino aulki bat gutxiago egon behar du, aldiro ikasleren bat kalean gera dadin. Zenbait saio egin ondoren, irakasleak "talde" hitza idatziko du arbelean eta hitz honekin lotuta burura etortzen zaizkizuen ideia guztiak esan beharko dituzue.

Ondoren, klasea 4-6 ikaslez osaturiko taldeetan banatuko da. Talde bakoitzak ondorengo gai hau landuko du: "Jo dezagun bidaia batera zoaztela. Egin ezazue eraman beharreko gauza garrantzitsuenen zerrenda bat". Minutu batzuen ondoren, talde bakoitzak bere ideiak aurkeztuko ditu. Irakasleak talde lanaren inguruko eztabaida bat sortuko du momentu honetan: Nola hartu duzue erabakia? Zerk lagundu dizue erabakia hartzen? Zein zailtasunekin topatu zarete? Erantzun guztiak arbelean idatziko dira. Hau egin ostean, talde eraginkor eta on bat sortzeko zein ezaugarri behar diren pentsatuko duzue. Boluntario batek, talde "on" baten ezaugarriak zeintzuk diren idatziko ditu horman zintzilikatutako posterrean.

Ebaluazio tresnak (errubrikak...):

Galdeketa1.docx





2. Jarduera: Entzumen aktiboa - segurtasun eta konfiantza			Saioak: 1 ordu
KONPETENTZIAK	Interpersonala eta zibikoa	ADIMENAK	Interpersonala
HELBURUAK	Besteekin harremanak garatzerako garaian norberarengan segurtasuna izatearen garrantziaz jabetzea. Aktiboki entzuten ikastea.		

Jardueraren deskribapena:

Lehenik eta behin, aurreko klasean sortutako arauak gogoratzen saiatu. Ondoren “telefonoaren” jolasean jolastuko zarete. Irakasleak mezu labur bat xuxurlatuko dio ondoan duen ikasleari eta honek mezua aldamenean duen lagunari helarazi beharko dio. Borobilean eserita egongo zaretenez banan-banan ondokoari mezua pasa beharko diozue, kateko azkeneko pertsonak mezua altuan esan arte. Ondoren ideia zaparrada bat egingo duzue ondorengo galderen inguruan: zein zailtasun izan dituzue mezua entzuteko? zer da beharrezkoa adi entzun ahal izateko? - ideia guztiak arbelean idatziko ditu irakasleak bi zutabeetan. Ondoren, 4-6ko taldeetan, entzule on eta txar baten ezaugarriak pentsatu beharko dituzue. Ideiak aurkeztuko dituzue ondoren.

Ondoren, binaka elkartuko zarete eta ondorengo gaiaren inguruan duzuen iritzia azaldu beharko duzue: “nora joango ginateke eskolako bidaiara?”. Gaia eztabaidatzen ari zareten bitartean, parafraasiak erabiliko dituzue, adb: “orduan zuk uste duzu...”, “zuk esandakoa ondo ulertu badut...”, “beraz esan nahi duzuna zera da...”. Ondoren, zuetako bakoitzak bere bikotekidearen iritzia azalduko du.

3. Jarduera: Proiektuaren aurkezpena			Saioak: 1 ordu
KONPETENTZIAK		ADIMENAK	Hitzezko adierazpena
HELBURUAK	Proiektua aurkeztea		

Jardueraren deskribapena:

Proiektuaren gaia gonbidatu berezi batek aurkeztuko dizue: bidaia agentziakoa langile batek eskolako jarduerak antolatzeko garaian inizatiba izatera bultzatuko zaituzte. Badirudi eskola jarduera eta irteera guztiak irakasleek antolatzen dituztela. Hizlariak erronka desafiatazailer bat proposatuko dizue - zuen herrialdeko eta atzerriko inguruak aztertu eta ezagutzea arkitektura interesgarriak aurkituz, animalia eta landare endemikoen inguruan informazioa irakurriz, eta irteera baten ibilbidea planifikatuz. Amaierako produktua planifikatutako bidaia eta honen ibilbidea izango dira.





4. Jarduera: Arazoei irtenbidea aurkitzeko sormena			Saioak: 2 ordu
KONPETENTZIAK	Interpersonala eta zibikoa	ADIMENAK	Interpersonala Ilkus-espaziala Gorputz kinestesikoa Logiko-matematikoa Hitzeko adierazpena
HELBURUAK	Sormena lantzea. Irudimena izatera bultzatzea.		

Jardueraren deskribapena:

4-6ko taldeetan bilduko zarete eta talde bakoitzari paper zati bat banatuko zaio, bertan sormena zer den idatzi beharko duzue. Ondoren, talde bakoitzak beraien ideiak aurkeztuko ditu eta denen artean sormenaren definizio bat osatu beharko duzue. Definizio hau kartulinazko poster batean idatziko duzue horman zintzilikatu ahal izateko.

Ondorengo ariketan, irakasleak egunero objektu bat (koilara, giltzak, mailua, orrazia...) banatuko die talde bakoitzari eta objektu horri ohiz kanpoko erabilera bat topatzen saiatuko zarete. Zuen ideiak idatziko dituzue, taldeka ideia onena zein den erabakiko duzue eta ondoren gelakideei aurkeztuko diezue. Hau egin eta gero, egunerokotasunean sormenak duen garrantziaz eztabaidatuko duzue.

Berrito borobilean bilduko zarete eta esaldi honi amaiera eman beharko diozue: "sormena zera bezalakoa da ... izan ere ...". Minutu batzuen ondoren, berrito taldeetan bilduko zarete eta talde bakoitzeko bozeramaileak galdera bat egingo du adb. "Zer gertatuko litzateke ... lurralde exotiko bat bisitatuko bagenu?", "Zer gertatuko litzateke ... ezkutuko altxorren bat bilatzea posible balitz?". Talde bakoitzak erantzun egokiena aukeratu eta gelakideei aurkeztuko die.

Azkeneko ariketak ama hizkuntzan testu labur bat (100 hitz) idaztean datza. Testuan honako hitz hauek agertu behar dute: animalia, planifikatu, liburua, ezkutatu, ,arkitektura, bidaia, altxorra, gaztelua, espezieak eta landareak. Amaitzean, zuen testuak irakurri eta horman jarriko dituzue.

5. Jarduera: Estres eta antsietateari nola aurre egin			Saioak: 1 ordu
KONPETENTZIAK	Interpersonala eta zibikoa	ADIMENAK	Interpersonala Intrapersonala
HELBURUAK	Estresari aurre egiten ikastea		



**Jardueraren deskribapena:**

Jarduera honetan sentimenduen inguruan eztabaidatuko duzue. Horretarako, sentimenduen zerrenda bat osatuko duzue. Ondoren galdera hau erantzuten saiatuko zarete: “Zer da estresa?”. Eztabaida labur baten ondoren, taldeetan bilduko zarete lan egiteko - talde bakoitzak galdera ezberdin bat erantzun beharko du: 1- Zerk sortzen du estresa? / 2- Zein dira estresaren ondorio positibo eta negatiboak? / 3- Zer etortzen zaizu burura estres hitza entzundakoan? Zein da hitzaren definizioa? / 4- Zein dira estresaren sintomak? Nola antzeman ditzakezu? / 5- Nola egin aurre estresari (oinarritu zure esperientzian)? Amaitzen duzuenean, talde bakoitzak bere erantzunak poster batean aurkeztuko ditu.

6. Jarduera: Zer dakit - Zer jakin beharko nuke			Saioak: 1 ordu
KONPETENTZIAK	Ikasten ikastea Ekimena eta ekintzaile espiritua	ADIMENAK	Interpersonala Intrapersonala
HELBURUAK	Taldean lan egiten ikastea		

Jardueraren deskribapena:

Taldetan ideia zaparrada egingo duzue bidaia bat planifikatzearen inguruan dakizuenari buruz. Zuen buruari galdetuko diozue ea zer ikasi behar duzuen zehaztasunez bidaia bat antolatu ahal izateko. Taldeko bozeramaileak taldean bildutako ideiak azalduko ditu eta klase guztiaren artean ideia guztiak biltzen dituen zerrenda bat osatuko duzue.

7. Jarduera: Talde lana zehaztu eta erantzukizuna banatu			Saioak: 1 ordu
KONPETENTZIAK	Ekimena eta ekintzaile espiritua Interpersonala eta zibikoa	ADIMENAK	Interpersonala Intrapersonala
HELBURUAK	Taldean lan egiten ikastea		

Jardueraren deskribapena:

Jarraian talde plana zehaztu beharko duzue. Proiektuaren helburuak zeintzuk diren aztertu eta talde helburuak zehaztuko dituzue. Ondoren, galdetegi bat beteko duzue aurrerago zuen lana eta aurrerapena ebalua dezazuen.





IKERKETA / GARAPEN JARDUERAK

8. Jarduera: Paisaia motak eta hauen ezaugarriak			Saioak: 2 ordu
KONPETENTZIAK	Ikasten ikastea Ekimena eta ekintzaile espiritua	ADIMENAK	Intrapertsonala
HELBURUAK	Paisaia ezberdinak eta hauen ezaugarri naturalak ikastea		

Jardueraren deskribapena:

Taldeka ezagutzen edo bisitatu dituzuen paisaia ezberdinen inguruan hitz egingo duzue: mendiak, lakuak, ibaiak, kostaldea... Elkarbanatu informazioa beste taldeekin. Ondoren, zein paisaia mota ikastea gustatuko litzazueken erabakiko duzue. Iturri ezberdinak erabiliko dituzue informazioa bilatzeko, esate baterako, internet eta geografiako ikasliburua. Informazio nahikoa jaso eta gero, joko interaktibo bat sortuko duzue Kahoot programan beste taldeentzako. Honen ondoren, ikasle guztiek mapa mental bat osatuko duzue Kahoot jokoan jolastu ondoren jasotako informazioarekin. Amaitzeko, guztien artean eztabaidatu zein paisaia mota gustatuko litzazueken bisitatzea eskola irteera batean.

Ebaluazio tresnak (errubrikak...):

Eranskina08.doc

9. Jarduera: Animalia espezieak eta landare endemikoak			Saioak: 2 ordu
KONPETENTZIAK	Ikasten ikastea Ekimena eta ekintzaile espiritua Interpersonala eta zibikoa Ama hizkuntza	ADIMENAK	Interpersonala Intrapertsonala Ikus-espaziala Hizteko adierazpena
HELBURUAK	Animalia endemiko eta landare espezie ezberdinen bizitzaz jabetzea		

Jardueraren deskribapena:

Aukeratutako paisiarekin lanean jarraituko duzue. Oraingoan, paisaiaren inguruko ikerketa egin beharko duzue eta paisaia horretan bizi diren animalia interesgarriak eta landare espeziek aurkitu beharko dituzue. Informazioa aurkitzeko baliabide ezberdinak erabili eta aurkezpen bat prestatu klase-kideentzat. Aurkezpena poster, bideo, abesti, Powerpoint edo beste edozein aurkezpen multimedia izan daiteke. Aurkezpenaren ondoren, eztabaida batean parte hartuko duzue. Saiatu klase-kideak konbentzitzen zuek aukeratutako paisaia hoberena dela.



**Ebaluazio tresnak (errubrikak...):**

Errubrika10.doc

10. Jarduera: Arkitektura estiloak			Saioak: 1 ordu
KONPETENTZIAK	Kultura, kontzientzia eta adierazpena	ADIMENAK	Ekologiko-naturalista Logiko matematikoa
HELBURUAK	Arkitektura estilo ezberdinak ikastea		

Jardueraren deskribapena:

Arkitektura ezberdinen inguruko zenbait bideo ikusiko dituzue: <https://youtu.be/yGPevxwITBE>, <https://youtu.be/lwKg4ESvYG4>, <https://youtu.be/gRD04VApd0w>, <https://youtu.be/8FnkJFZrxjA>, <https://youtu.be/Q4tqFqbGgyc>. Taldetan, estilo garrantzitsuenak eta beraien ezaugarriak biltzen dituen mapa mental bat osatuko duzue. Mapa mentala paperean eskuz edota internet erabiliz osatu dezakezue. Programa honen bitartez mapa mentala online egin daiteke: <https://bubbl.us/>. Mapa mentalak egin ondoren, konparatu zuena beste taldeekin informazio guztia gehitu duzuela ziurtatzeko. Ondoren, bisitatzea gustatuko litzazuekeen tokian objektu arkitektoniko interesgarriak ba ote dagoen azter dezakezue.

Ebaluazio tresnak (errubrikak...):

Errubrika10.doc

11. Jarduera: Portzentuak			Saioak: 1 ordu
KONPETENTZIAK	Matematika, zientziak eta teknologia	ADIMENAK	Intrapertsionala Ekologiko-naturalista Logiko matematikoa
HELBURUAK	Portzentuen inguruan ikastea bidaia baten kostua kalkulatzeko garaian erabili ahal izateko		

Jardueraren deskribapena:

Burutu ondorengo atazak taldeka:

Bidaia bat egitea erabakitakoan, familia askok lehenik eta behin beraien etxeko aurrekontua aztertu behar izaten dute bidaiako gastuak ordaindu eta era berean dirua aurreztu ahal izateko. Demagun bidaiaren kostua 520 eurokoa dela pertsona bakoitzeko eta familia honen hileroko diru sarrera 1800 eurokoa dela.





1- Kalkulatu diru sarreraren zein zati-portzentu den pertsona bakoitzaren bidaiaren kostua. Ikusi ondoko taula hau:

Mailak	Hileroko gastuen portzentua	Gastuak eurotan
Etxebizitza	%35
Zerbitzu publikoak (argindarra, ura, gasa...)	%5
Garraioak	%15
Osasuna	%6
Janaria	%15
Aurrezkiak	%10
Zergak	%4
Aisialdia	%8
Gastu pertsonalak	%2

- 1) Kalkulatu diru sarreraren zenbat diru gastatzen den maila bakoitzean
- 2) Gastuak azaltzen dituen gazta grafikoa irudikatu
- 3) Pentsatu bidaiaren gastuak zein mailari dagokien. Zenbat hilabete aurreztu behar ditu familia honek pertsona batek bidaia dezan?
- 4) Datorren hilabetean oporretara joan ahal izateko gastuetan zenbait iradokizun proposatu

Ondoren:

- 5) Kalkulatu bidaiaren kostua gastuak %10 handitu eta ondoren %10 jaitsiko balira. Amaierako prezioa, prezio orijinalaren berdina al da?
- 6) Kalkulatu ea zenbat ikasle joango liratekeen bidaiara taldean 9 mutil egonez gero, talde osoaren %31,25.

Kalkuluak egin ondoren, alderatu zuen emaitzak beste taldekideen emaitzekin.

Ebaluazio tresnak (errubrikak...):

Errubrika11.doc

12. Jarduera: Aurrezki eta maileguen interes indizeak			Saioak: 1-2 ordu
KONPETENTZIAK	Matematika, zientziak eta teknologia Interpersonala eta zibikoa	ADIMENAK	Interpersonala Intrapersonala Ekologiko-naturalista Logiko matematikoa
HELBURUAK	Portzentuen inguruan ikastea eta bidaiarako dirua irabazteko erabiltzea		



**Jardueraren deskribapena:**

Bidaia bat egitea erabakitakoan, sarri bankura joan ohi gara. Bi aukera daude, bata diru-sarrera bat egin eta interesa biltzea eta bestea, dirurik izan ezean mailegu bat eskatzea.

Ikusi ondorengo adibidea. Irakurri ingelesez eta arazorik izanez gero begiratu hitzak hiztegian.

Tom wants to borrow \$1,000 for three months. The local bank says "10% Interest". So to borrow the \$1,000 for 3 months will cost:

- Interest = $\$1,000 \times 10\% \times 3/12 = \25
- Plus the principal of \$1,000 means Tom needs to pay \$1,025 after 3 months.

In this case the "Interest" is \$25, and the "Interest Rate" is 10% (but people often say "10% Interest" without saying "Rate").

Adibidea aztertu ondoren, saiatu interesak kalkulatzeko erabili beharreko formula zein den asmatzen, mailegatutako diru kopurua, denbora eta interes indizearen arabera. Ondorengo zeinuak erabili:

I = interesa

P = mailegatutako diru kopurua (ingelesez "principal" deritzona)

r = interes indizea

t = denbora

Alderatu lortutako formula beste ikaskideekin. Formula hau diru-sarreraren interes indizeak kalkulatzeko erabil daiteke.

Ondoren, egin ondoko jarduera hau ingelesez:

1. Jan borrowed \$3,000 for 4 months at 5% interest rate. How much interest is that?
2. How much was borrowed for one year at 4% interest rate if after a year the interest is €42?

Batzuetan, epe baten ondoren interesa mailegatutako diruari gehitzen zaio datorren hilean interesa sortzeko. Honi interes konposatua deitzen zaio.

Erabili ondorengo formula interes konposatua kalkulatzeko: $FV = PV * (1+r)^n$

FV = Future Value (etorkizuneko balioa)

PV = Present Value (oraingo balioa)

r = annual interest rate (urteko interes indizea)

n = number of periods (denboraldi kopuruak)

Ondoko taula honetan, datozen 5 urteetako kalkuluak dituzue %10eko interes indizearekin:





Urtea	Mailegua hasieran	Interesa	Mailegua amaieran
0 (Orain)	\$1,000.00	$(\$1,000.00 \times 10\% =)$ \$100.00	\$1,100.00
1	\$1,100.00	$(\$1,100.00 \times 10\% =)$ \$110.00	\$1,210.00
2	\$1,210.00	$(\$1,210.00 \times 10\% =)$ \$121.00	\$1,331.00
3	\$1,331.00	$(\$1,331.00 \times 10\% =)$ \$133.10	\$1,464.10
4	\$1,464.10	$(\$1,464.10 \times 10\% =)$ \$146.41	\$1,610.51
5	\$1,610.51		

Kalkulatu 5 urteren ondoren interesa zenbatekoa izango den formula eta taula hau erabiliz. Zein metodo da errazena?

Hau egin ondoren, joan zaitetzte bankura eta begiratu maileguak eta interes indizeak zeintzuk diren. Zerk merezi du gehiago: diru sarrera bat egiteak edo mailegu bat eskatzeak?

Dirua irabazteko beste moduren bat bururatzen zaizue?.

13. Jarduera: Arazoei irtenbidea aurkitzen		Saioak: 1 ordu	
KONPETENTZIAK	Ikasten ikastea Ekimena eta ekintzaile espiritua Interpersonala eta zibikoa Ama hizkuntza	ADIMENAK	Interpersonala Intrapersonala Ikus-espaziala Hitzezko adierazpena
HELBURUAK	Arazoei irtenbide bat aurkitzeko ezagutza matematikoak erabiltzea		

Jardueraren deskribapena:

Taldeka saia zaitetzte ondorengo buruketak askatzen:

- 1) Aurkitu atzerriko kanbio-tasa zenbatekoa den ondorengo hau kalkulatzeko:
 - a. 1500 dolar zenbat euro diren
 - b. 200 euro zenbat dolar diren

Pentsatu zein kanbio-tasa datorkizuen ondoen (EROSI edo SALDU).

- 2) 1A eta 1B klaseetako ikasle kopurua guztira 67koa da. Bidaian 1Ako %60ak eta 1Bko 3/4ak hartu dute parte. Zenbat ikasle daude klase bakoitzean, bidaiari parte hartu duten ikasleen kopurua 45ekoa bada?.
- 3) Mikelek 4 orduko mendi ibilaldi batean 16 kilometro egin zituen. Zenbateko distantzia burutu zuen 2,5 orduren ondoren ibilaldi guztian abiadura berdina mantendu bazuen? Proporzioak erabil ditzakezue.

Gogoratu: nola kalkulatu da abiadura? Zein da formula?





- 4) Hegazkin batek 2 ordu behar ditu 1200 kilometro burutzeko haizea dabilenean. Itzultzean berriz, haizearen aurka hegan egitean, hegaldiak 2,5 ordu irauten ditu. Zein da hegazkinaren abiadura eta zein haizearena?
- 5) Ontzi batek ibaian behera 2 ordu behar ditu 40 kilometro burutzeko. Aldiz, ibaian gora 2,5 ordutan 35 kilometro egiten ditu. Kalkulatu ontziaren abiadura eta ibaiaren ur-lastera zenbatekoa den.

Buruketa guztiak egin ondoren ikusi ea beste taldekoek emaitza berak lortu dituzten. Ezberdintasunik balego, saiatu akatsa aurkitzen eta zuzentzen.

Hau egin ondoren, erabili azpiko taula hauek beste taldeentzako buruketak sortzeko. Osatu bi buruketa ingelesez eta beste taldekideei eman aska ditzaten. Bukaeran, emaitza ondo dagoela egiaztatu.

Name	wants	to raise	£ x
	needs		
	has to	to save	

He	saves	£ x	per	week
	is sponsored for		each	lap
She	earns		every	kilometre
	is given		a	month

How many	laps	does	he	have to	work	in order to	rais e	the	money ?
	months				run				
	days	will	sh e	need to	walk	to	save	enoug h	
	kilometres				save				

14. Jarduera: Aurrekontuen estimazioa			Saioak: 1 ordu
KONPETENTZIAK	Ikasten ikastea Interpersonala eta zibikoa Matematika, zientziak eta teknologia	ADIMENAK	Interpersonala Ekologiko-naturalista
HELBURUAK	Aurrekontuak kalkulatzeko adierazpen matematikoak erabiltzea		



**Jardueraren deskribapena:**

Bidaia bat antolatu aurretik beharrezkoa da gastuen zerrenda bat osatu eta aurrekontua kalkulatzeko. Ideia ona izan liteke bidaia agentzia batera joan edota web orrialde ezberdinak bisitatzea bidaia, ostatu, janari, sarrera eta aseguruaren kostuak kalkulatzeko. Bidaiaren parte hartuko dutenen kopurua, bidaiaren iraupena eta ibilbidea zein izango diren jakitea ere beharrezkoa da.

Ikusi ondorengo bideo hau. Bertan, Perura egindako bidaia baten planifikazioa agertzen da:

https://youtu.be/gU_WtD-7a_U

Zein dira kontutan hartu beharreko gastuak?

Taldeka ideia zaparrada bat egin bidaia gastuen inguruan. Alderatu zuen zerrenda beste taldeetako zerrendekin eta guztien artean osatu zerrenda berri bat ideia guztiak bertan bilduz. Ez ahaztu aste-saria! Atzerrira bidaia egitea pentsatzen baduzue, bertako dirua zein den ikusi eta kalkulatu zenbat diru beharko duzuen. Ondoren, zuen bidaiaren aurrekontua prestatu hainbat informazio iturri erabiliz, esate baterako, Internet, bidaia agentziak...

Bilatu bidaia aurrekontuen adibideak ez dezazuen ezer ahaztu.

15. Jarduera: Talde lanaren ebaluazioa			Saioak: 1 ordu
KONPETENTZIAK	Ekimena eta ekintzaile espiritua Interpersonala eta zibikoa Ama hizkuntza	ADIMENAK	Hitzeke adierazpena
HELBURUAK	Norberak proiektuan egindakoaren inguruan hausnartzea, egindakoa ebaluatu eta hobetzeko.		

Jardueraren deskribapena:

Eztabaida bat bideratuko duzue, proiektuan orain arte lortutakoa eta ikasitakoa baloratzeko. Eztabaida hau Edward Bonoren "Pentsatzeko sei kapela" (Six Thinking Hats) liburuan oinarrituko da. Liburu honek, arazoak sei ikuspuntu ezberdinetatik aztertzean datza. Eztabaidan zehar, zuen lana eta inplikazio maila baloratuko dituzue ikuspuntu ezberdinetatik, kapelaren kolorearen arabera.

Orden zehatz bat jarraituko dugu. Kapel kolore bakoitzak arazo bati aurre egiteko ikuspuntu ezberdin bat adierazten du. Kolorea aldatuz, zuen pentsatzeko modua aldatu beharko duzue. Ariketaren ondoren jasotako ondorio, ideia eta ohar guztiak idatziz biltzea gomendatzen da.

Koloreen esanahia ondoko hau da:

Kapela gorriak sentimenduak, bihozkadak eta senak adierazten ditu. Kapela hau erabiltzean, emozioak eta sentimenduak adierazi eta beldurrak eta zaletasunak elkarbana daitezke.





Kapela zuria beharrezko informazioan oinarritzen da. Kapela gorriaren aurkakoa da eta bere lema honako hau da: “Gertaerak, soilik gertaerak”. Parte-hartzaileak gertaeretan jartzen du arreta.

Kapela beltza epaia da - deabruaren abokatua edo zerbaitek zergatik funtzionatzen ez duen dioena. Zailtasunak eta arriskuak ikustatzen ditu, gaizki atera daitezkeen gauzekin batera. Kapela garrantzitsu eta erabilgarriena da ziurrenik, baina gehiegizko erabilera ematen bazaio arazoak sor ditzake.

Kapela horiak baikortasuna adierazten du. Kapela honen bitartez arazoan alde onak eta beraien balioa eta onurak aztertzen dira.

Kapela berdea sormenean oinarritzen da, aukera eta ideia ezberdinak aztertzen ditu. Kontzeptu eta pertzepzio berriak adierazteko aukera bat da.

Kapela urdinak pentsatze prozesua kudeatzen du. “Pentsatzeko Sei Kapelen” arauak jarraitzen direla ziurtatzen du.

16. Jarduera: Nola izan turista arduratsua		Saioak: 2 ordu	
KONPETENTZIAK	Interpersoneala eta zibikoa	ADIMENAK	Ikus-espaziala Gorputz kinestesikoa Musikala Hitzezko adierazpena
HELBURUAK	Taldean lan egiten ikastea. Turismo arduragabeak sortutako arazoan inguruan hausnartzea		

Jardueraren deskribapena:

Bidaiak antolatzeko gogor aritu zarete lanean. Orain, turismoaren inguruan orokorrean hausnartzeko unea iritsi da. Taldeka gai honen inguruan hausnartzeko duzue ideia zaparrada baten bitartez: “Turismo arduratsua”. Zuen ideiak mapa mental baten bidez irudikatu. Bukatzen duzuenean, alderatu zuen ideiak beste taldeekin eta guztien artean zerrenda bateratu bat osatu. Ikusi ondorengo bideo hauek ea zuen ideiekin bat datozen:

(<https://youtu.be/04wwThf2DI4>, <https://youtu.be/5aL2xTCtofg>). Osatu zuen zerrenda bideoan agertzen diren ideia osagarriekin.

Bildu berriz ere taldeko eta pentsatu zuen bidaiaren helmugan. Zer egin dezakezue turista arduratsua izateko bertara iristean? Zuen bidaiaren planifikazioa begiratu eta aurkezpen bat osatu. Aurkezpena poster bat, rap abesti bat, poema bat, hitzaldi bat... izan daiteke. Dena prest duzuenean, aurkeztu klasean.





17. Jarduera: Ibilbidea, aurrekontu eta gutunak sortzen			Saioak: 2-3 ordu
KONPETENTZIAK	Ikasten ikastea Ekimen eta ekintzaile espirtua Interpersonala eta zibikoa Matematika, zientziak eta teknologia Digitala Ama hizkuntza	ADIMENAK	Interpersonala Hitzeko adierazpena
HELBURUAK	Amaierako produktua osatzea		

Jardueraren deskribapena:

Hau da zuen planifikazioaren azken urratsa. Erabili aurreko jarduera eta tailerretako materiala.

Taldeka:

- 1) Osatu aurrekontua kalkulu orriak erabiliz, adb. Microsoft Excel.
- 2) Idatzi bi gutun, bata zuzendariari eta bestea familiei, bidaiaren kostuen inguruan informatuz.
- 3) Osatu zuen bidaiaren ibilbidea. Erabili aurreko klaseetako materiala egun bakoitza zehatz-mehatz deskribatzeko. Gehitu bisitatu beharreko toki interesgarriak eta baita atrakzio turistiko zein museo garrantzitsuenak. Ostatuaren helbidea eta telefono zenbakia ere idatzi.
- 4) Partaideen zerrenda prestatu beharrezko informazioarekin, adb. jaiotze datak, gurasoen telefono zenbakiak, aseguru-polizak...





AMAIERAKO JARDUERAK

18. Jarduera: Amaierako produktuaren aurkezpena			Saioak: 1 ordu
KONPETENTZIAK	Ama hizkuntza	ADIMENAK	Interpersonala Hitzezko adierazpena
HELBURUAK	Ikasleek proiektuan zehar ikasitakoa eta egindakoa azaltzea		

Jardueraren deskribapena:

Guztien artean ikasle, guraso, zuzendari eta bidaiaria agentzietako arduradunentzat topaketa bat antolatuko duzue zuen lana aurkezteko. Bileran, egindako lanaren inguruan hitz egingo duzue eta bidaiaren planifikazioa, ibilbidea eta aurrekontuaren gastuak azalduko dituzue.

19. Jarduera: Bidaiatzen			Saioak: 3 ordu
KONPETENTZIAK	Ekimen eta ekintzaile espiritua Interpersonala eta zibikoa	ADIMENAK	Interpersonala Ekologiko-naturalista
HELBURUAK	Plangintza frogatzea		

Jardueraren deskribapena:

Planifikatutako bidaien inguruan eztabaidatu eta guztien artean hobereana aukeratu. Aukera baduzue, bidaiara joan.

20. Jarduera: Talde planaren ebaluazioa burutu			Saioak: 1 ordu
KONPETENTZIAK	Ama hizkuntza Interpersonala eta zibikoa	ADIMENAK	Interpersonala
HELBURUAK	Taldean lan egiten ikastea Ikasleek beraien lana ebaluatzen ikasten dute		

Jardueraren deskribapena:

Proiektuaren ebaluazioa egingo duzue, zuen parte hartzea eta lortutako emaitzak baloratu. Galdeketa bat beteko duzue eta proiektuan izan duzuen parte hartzea eztabaidatuko duzue.

Ebaluazio tresnak (errubrikak...):

Galdeketa2.docx

