

PROIEKTUAREN CANVAS

MAILA: Lehen Hezkuntzako 4. maila

IZENBURUA: Dena mugitzen da!

IKASGAIA: Diziplinartekoa

KONPETENTZIAK



- Hizkuntza-komunikazioa.
- Zientzia, teknologia eta matematikarako konpetentziak
- Konpetentzia digitala.
- Ikasten ikasi.
- Gizarterako eta herritartasunerako k.

ARAZO EGOERA



5 urteko ikasleek laguntza eskatzen digute, jostailuzko garaje bakarra dutelako

BALIABIDEAK



- Sekuentziako edukiak.
- Teknologikoak: Internet, blog-a, elkarlanerako tresnak...
- Bideoa grabatzeko aplikazioak
- Banakako eta taldeko zereginak kudeatzeko baliabideak.

HELBURUAK



- Ezagutza zientifiko-matematiko-teknologikoa garatzea eguneroko bizitzan.
- Proiektu teknologiko bat egitea.
- Makina sinpleak aztertzea eta baloratzea.
- IKTak erabiltzea ulertzeko eta komunikatzeko.
- Talde kooperatiboetan lan egitea.

AZKEN ERRONKA



Jostailuzko garaje bat eraikitzea.
Azalpen-panela prozesuarekin

NOLA LAN EGIN



- Banaka.
- 4/5 laguneko talde kooperatiboak.
- Ikasgelako taldea.

EBALUAZIOA



- Prozesu, azken produktu eta ikasketa kooperatiboarena.
- Auto-, ko- eta hetero-ebaluazioa.
- Errubrikak, kontrol-zerrendak, behaketa eta ikasketa-egunerokoa.

ZEREGINAK



- Garaje baten atalak eta funtzionamendua aztertzea.
- Galdera teknikoak planteatzea eta erantzunak formulatzea.
- Azalpen-testuak idaztea.
- Eraikuntza-prozesua diseinatzea.
- Panel didaktiko bat egitea.
- Jostailu baten entrega planifikatzea.
- Ikasketa-egunerokoa.

TENPORALIZAZIOA



18 saio, alor hauetan: Natura-zientziak, Gizarte-zientziak, Hizkuntza, Arte-hezkuntza eta Matematika.