

# PROIEKTUAREN CANVAS-a

MAILA: Lehen Hezkuntzako 5. maila

IZENBURUA: Erromatar erara

IKASGAIA: Diziplinartekoa

## KONPETENTZIAK



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

## HELBURUAK



- Erromatarren munduaren ezaugarri nagusiak ezagutzea.
- Iturri fidagarriak bereizten ikastea.
- Bere proiektuak diseinatzea.
- Talde kooperatiboetan lan egitea.

## EBALUAZIOA



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

## ARAZO EGOERA



Erromatarrei buruzko jokoren batean jolastu zara? Jolastuz ikas daiteke?

## AZKEN ERRONKA



Erromatarren garaian oinarritutako joko bat sortzea eta erabiltzea.

## ZEREGINAK



- Erromako historiari buruz ikertzea eta horretarako iturri fidagarriak erabiltzea.
- Ideografiak, hedapen-mapak eta denbora-lerroak egitea.
- Ikasgelan ahozko aurkezpena egitea.
- Erromatar arkitektura ikertzea.
- Latinismoekin eta zenbaki erromatarrekin jolastea.
- Instrukzio-testuak eta blog sarrerak idaztea.
- Ikasitako edukiekin joko-probak egitea.

## BALIABIDEAK



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

## NOLA LAN EGIN



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

## DENBORA-BANAKETA



22 ikas-saio