

GIDA DIDAKTIKOA: INDUSTRIA IRAULTZAREN MUNDUA

Aurkezten dugun proiektua "Industria Iraultzaren Mundua" deitzen da. Proiektu honek erantzun bateratua eman nahi die ikasgelan eta ikaslearen ikaskuntzaren inguruan modu integralean sortzen diren premiei, ordenagailuak edo tabletak ikasteko tresna gisa eskaintzen dizkigun aukerak aprobetxatuz, eta ez soilik informazio-biltegi gisa.

1. HELBURUAK

Proiektuaren helburua irakaslearentzat zein ikaslearentzat tresna baliotsua bihurtzea da. Horretarako, Heziberri 2020. Hezkuntza-eredu pedagogikoaren markoaren espiritua garatzen dugu praktikan, ikaslea komunitate hezitzaile osoarekin (irakaslea, institutua, familia, ingurunea) lotzen duten hainbat motatako jarduerak proposatuz. Oinarrizko Hezkuntzaren helburuak (dokumentu honetan ezarritakoak) kontuan hartzen ditugu, eta honela laburbiltzen ditugu:

1. Euskal kulturaren eta kultura unibertsalaren oinarrizko elementuak eskuratzea.
2. Pertsonaren garapen integrala.
3. Bizitza osorako eta gizarte-erakuntzarako lanean hasteko prestatzea.
4. Ondorengo ikasketetarako prestatzea.
5. Ikasten jarraitzeko motibazioa.

Oinarrizko helburu horiek ikaslearen irteera-profil orokorrean islatzen dira. Profil horrek, protagonista gisa, gaitasunen araberako lana eskatzen du, hau da, eskaera konplexuei aurre egiteko aukera ematen duten ezagutza eta trebetasunen multzoa garatzea (ELGA, DeSeCo, 2005).

Ikasleengan gaitasun-maila handiak sortzeko misio horrek zeharkako lau kompetentzia dakar, oro har Delorsek (1996) definituak, eta arlo espezifikagoei lotutako zortzi diziplinakoak. Ikasle bakoitzaren abiapuntu indibiduala kontuan hartzeaz gain, aniztasunari arreta emango dion ingurune inklusibo baten barruan dituen beharrak ere kontuan hartu behar ditugu (Garamendi, 2013).

2. EDUKIAK ETA KOMPETENTZIAK

Gure proiektua DBHko 4. mailako Geografia eta Historia ikasgaietan txertatzen da, 236/2015 Dekretuak ezarritako curriculumaren arabera,

baina Batxilergoko 1. mailako Historia Unibertsalean ere erabili daiteke, 127/2016 Dekretuak ezartzen duen bezala. Bi dekretuek irakasgai eta unitate didaktiko honen lana partekatzen dute, baina sakontasun-maila desberdinekin. Gure proiektuaren bidez, ikasgelako errealitate anitza landu nahi dugu, aurrera egiteko gaitasun-maila desberdinak garatu dituzten ikasleekin. Horregatik, konplexutasun maila egokitu ahal da, ikastaroen arteko muga apur bat desitxuratzeko, eta ikasle guztiek parte hartzeko aktiboki. Honetarako testua larburbildu ahal da erraz, testak aukeratu ahal dira konplexutasun mailaren arabera, eta proposatutako jardueren eta proiektuen sakontasuna moldatu ahal da ikasle eta taldearen beharren arabera.

Maila horiek ezarri ondoren, materialak batez ere gizarte- eta herritartasun-kompetentziaren funtsezko alderdietan sakontzen du, gure arloko diziplina-eskumen gisa. Arlo honek sortzen dituen transferentzia ugarien barruan, arreta berezia jarri behar da iraganeko gure gizartearen eta jatorriaren ezagutzan, giza eskubideekiko errespetuan, egungo eta aurreko arazoen ulermen kritikoan, guztien onerako den ikuspegi positibo baten barruan. Erabiltzen ditugun trebetasunak irakasgaiaren beraren eta komunikazio-beharren ondorio dira, eta zuzenean lotzen gaituzte hizkuntza-kompetentziarekin, hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean. Gainera, unitate honen barruan, Industria Iraultzan, oso modu berezian eta proposamenean zehar espezifikatuta, ekimen pertsonalerako eta ekintzailetzarako gaitasuna landuko dugu.

Gure metodologian lan egiten dugun moduagatik, ikasgelan proposatzen ditugun jarduerekin lankidetzan arituz eta eztabaida dialogikoa eginez, talde-proiektuak eginez, eta abar, elkarrekin bizitzen jakiteko kompetentzia soziala zuzenean lantzen dugu, elkarreragin ugari sortuko baitira, bai ikasgelan, bai ebaluazioan.

Azkenik, hainbat jardueratan elkar-eragiteko gaitasunarekin batera, ikasten ikasteko kompetentzia sustatzen dugu. Ikaslea ikaskuntza-metodo errepikakorretatik ateratzen dugu, iraganean nahiz egungo eta etorkizuneko arazoen inplikazioetan murgiltzen duten beste jarduera eta ikerketa batzuen bidez.

3. PLANTEAMENDU DIDAKTIKOAREN EGITURA

Materialaren egitura web orri batean islatzen da, industriairaultza.com, non material didaktiko ugari egongo den, Industria Iraultzaren Mundua saileko lan integralerako.

Gure proiektuak Industria Iraultzari buruzko ikuspegi globala eman nahi du, bai informazioari bai baliabideei dagokienez. Horretarako, unitatea lau denbora-fasetan banatu dugu:

- Kausak
- Lehen Industria Iraultza
- Bigarren Industria Iraultza eta prozesuaren ondorioak
- Industria Iraultza Espainian eta Euskadin

Testuan, unitatearen edukia aztertzen hasi baino lehen, zer bide proposatzen dugun azalduko dugu, ikaslea transferentziak bilatzen has dadin. Sarrera batek gidatuko ditu lehen urrats horiek, testuen atalean aurkitu ahal duzu sarrera hau, eta honako alderdi hauek proposatuko ditu:

- Hasierako arazo-egoera, hausnarketa irekitzen duen ikaslearen interesetatik eta egoeratik hurbil dagoen eremu batetik hautatua.
- Hasierako ikasgelako jarduerak, hasierako talde-hausnarketa sortzeko.
- Interes bereziarekin landuko ditugun balioak aurkeztea: ekintzailtza eta teknologiarekin batera dugun harremana.
- Unitatearen sekuentziazioa eta unitatean zehar egingo duten lana aurkeztea (galdetegiak, proiektuak, etab.).
- Unitate honetako ikaskuntza-prozesuaren amaieran transferentzia esanguratsuak sortzeko proposatzen ditugun galdera eta hausnarketa motak aurkeztea.

Unitatean sakontzeko, testua lantzeaz gain (TESTUAK atalean), proposatutako irakaskuntza- eta ikaskuntza-jarduerak askotarikoak diren lan bat hasiko da:

- Testuetan. Testuen atalean, deskribatu berri dizugun sarreraz eta unitatearen edukiaz gain, jarduera hauek aurkituko dituzu:

- Laburpen- eta eskematizazio-jarduerak. Gure ustez, testua behar da, emozioarekin bat datorren azalpen bat eman ahal izateko. Ez diegu istorio on bat laburbildu nahi, horretaz gozatzea nahi dugu. Gainera, testu luzeago batek aukera ematen du azpimarratzeko, laburtzeko eta eskematizatzeko tekniken ariketa hobea egiteko. Laburpen- eta eskematizazio-lana ikasleak egin beharreko funtsezko zeregina dela uste dugu, pentsaera-errutina oinarritzeko bat bere ikasle-ibilbide osoan zehar.
- Ikerketa-, gogoeta- eta eztabaida-jarduerak. Testuan zehar, ikasgelako hainbat proposamen agertzen dira, poema, musika, bideo txiki edo unitatearen alderdiren batekin lotutako albisteen inguruko baterako gogoeta egiteko, unitatearen edukia arazo berriagoetara transferitu baitezakegu. Erraz identifikatuko dituzu testuan zehar egin dugun edizio-lanaren bidez.
- Proiektuak. PROIEKTUAK atalean aurkituko dituzu. Ikasleen arteko lankidetzak eskatzen duten proiektuak, sekuentziazio batean eta helburuen garapen batean zehaztuak aurkezten dizkizugu. Proiektu horiekin batera, hetero, auto eta ko-ebaluazio bat egiteko aukera ematen duten errubrikak daude, ebaluatzeko eta espiritu kritikoa garatzeko trebetasuna zabaltzeko. Gainera, proiektuak aurkezpen-fase batean amaitzea bilatzen dugu, lankideak egindako lanaren partaide egiteko eta, oro har, proiektuarekin identifikatzeko.
- Test motako jarduerak. Galdetegi hauek esteka batean aurkituko dituzu PRAKTIKATU atalean. Ikasleak unitateko kontzeptuak lantzen dituen hiru zailtasun-mailatako galdetegiak aurkituko ditu, unitatea ulertzeko ariketekin, testuak interpretatzeko galderekin, eta informazio grafikoa (grafikoak, mapak, irudiak) aztertzeke ariketekin. Zeregin sistematizatuak dira, eta ikaslea xehetasunezko irakurketan, adierazpen zehatzenaren bilaketan, eta sistematizazioan trebatzen dute. Irakasleari, Moodle edo Classroom edo beste ikaskuntza-plataforma bat erabiltzen badu, ikaslearen zereginaren jarraipen oso xehatua egiteko aukera emango dio, ez bakarrik bere gaitasun-mailari dagokionez, baita proposatzen ditugun trebetasunei dagokienez ere; horregatik, galdera horiek hainbat fitxategitan zintzilikatu ditugu atal honetan, beste ikastaro batzuetara deskargatu ahal izateko. Testaren izenburuan dauden zailtasun-mailak

zenbaki batekin identifikatu ditugu: 1 maila errazena da, 2 tarteko maila, eta 3 konplexuena.

- Infografia. Infografia bat gehitu dugu, INFOGRAFIA atalean, unitateko eduki nagusiak azkar eta oso modu bisualean kontsultatzeko aukera ematen duena.

Azkenik, sarreratik hainbat galdera proposatu ditugu azken transferentzia neurtzeko. Horrez gain, hainbat jarduera egiteko aholkuak ematen ditugu, baita ikasleei eta irakasleei gogoeta eta edukia, aurkezpena eta komunikazioa bilduko dituen ebaluatzeko errubrikak ere. Errubrika eta aholku hauek EBALUAZIOA atalean aurkituko dituzu.

4) METODOLOGIA

Metodologia sozio-konstruktibista baten konfigurazioa bilatzen dugu, non ikaskuntza norbanakotik egiten den, baina taldean indartzen den. Horregatik, planteatzen ditugun jardueretako batzuk taldean (proiektua) egiten dira zuzenean, gelako jarduerak komunikazio eta eztabaida dialogikoa dakarte, eta banakako jarduerak bikote edo talde bakoitzeko hiruko garapenean ere planteatu litezke.

Metodologia honen helburua ikaslearen gaitasunak garatzea da, ikasgelako egunerokotasunean erabil daitekeen materialarekin. Kalitatezko baliabide nahikoak txertatzen ditugu ikaskuntza aktibo eta kooperatiboa bultzatzeko, esperientziak partekatuak diren bizitza errealetik abiatuta.

Materialak, bere diseinuagatik, trebetasunak garatzeko eta banaka ebaluatzeko aukera ematen du. Izan ere, hainbat formatu dituzten fitxategietako galdetegiak aurkezten ditugu, beste plataforma batzuetara esportatu ahal izateko (Moodle, Classroom), eta irakasleak bere ikastaroan sartu ahal izateko. Horrek, ikaslearekiko elkarreragin-maila handiagoa, eta ikaslearen gaitasun-mailaren ezagutza zehatzagoa ahalbidetuko du.

Garatu ditugun testuak ikasgelan sakontzeko eta eztabaidatzeko jardueren bidez lantzeko ahalmen handiko oinarritzko materiala dira. Galdetegiak hainbat fase eta mailatan lantzen dute unitatea, eta etengabeko feedback bat sortzen dute irakaslearentzat zein ikaslearentzat. Proiektuak ebaluaziorako ikerketa- eta bilaketa-oinarri bat sortzen du, ikaskuntza eta gaitasun kritikoa eta transferentzia sortzen dituen ebaluazio sistematiko

eta hezitzailearen formatuarekin (Moodle orrialdeak tailer itxurako baliabide honetarako duen potentzia oso tresna esanguratsua izan daiteke, eta erraz egokitu ahal dira errubrikak honetarako). Infografia, glosario eta biografia moduko material gehigarriak edukia hainbat optikatatik ikusteko aukera ematen du.

Praktika horien konbinazioaren emaitza orokorra ikasle motibatua da, elkarrekintza-maila altua duena, eta irakasle informatu bat, ikaslearen egoera akademikoa berehala ezagutzeko eta haren gaitasunen garapenean zentratzea ahalbidetzen diona.

5) BALIABIDE GEHIGARRIAK

Aurkezten dugun materiala murgiltze horretan laguntzen duen testuarekin eta baliabide grafikoarekin aurkezten da. Ikasgelan sakontzeko jarduerak proposatzen ditugu, baita galdetegien bidez ere, eta, bereziki, ikerketa-eta aurkezpen-proiektuaren bidez.

Testuan zehar, gure ikuspegia osatzen duten edukiak dituzten web-orrietarako estekak sartzen ditugu. Gainera, web-orrian bertan, eta osagarri gisa, glosario bat eta biografia batzuk garatu ditugu, bizi-ibilbide baten azterketatik asmakizunak eta ekarpenak ikusten laguntzeko.

Proiektu hau deialdi honetara aurkeztutako beste proiektu batekin osatzen da, Industria Iraultzaren Erronka. Bertan, zati ludikoago bat jasotzen da: scape-roomak, kahootak, txangoak eta abar barne hartzen dituen, unitatea erreparatzeko, konpetentzien lana aktibatze eta ikasgela dinamizatze tresna gisa. Hemen ere hiru bideo sorta sartu ditugu, gure gizartearen arazoen analisisira transferentziak bilatuz.

6) PROIEKTUEN EGILEAK

Lan honen egileok Angela Uriarte eta Guillermo Ordás gara. Diziplina anitzeko lan-taldea gara. Irakasle-ikasle gisa hasi zen harreman batek elkartuta, adiskidetasuna ekarri du, eta, denborarekin, hainbat gaitasunen arteko aliantza.

Irakasle gisa, Angelak esperientzia handia du baliabide teknologikoen bidezko ikaskuntzan eta irakaskuntzan, bai eta proiektutako ikaskuntzaren garapenean ere. Materialen garapen didaktikoa gogoeta sakon baten emaitza da: ikasgelan zer den erabilgarria, ordenagailuak ikasteko tresna

gisa duen indarra, eta irakasleak ikasgelan duen eginkizuna berrikustea. Esperientzia horretatik sortu zen proiektu hau, eta urte dezente daramatza praktikan.

Guillermo Ikus-entzunezko Komunikazioko ikaslea da, eta esperientzia du maketazioan, ilustrazioan, argazkigintzan eta bideoen edizioan (hainbat film laburren sorkuntza). Gainera, hezkuntzari eta hezkuntza-sistemak gaur egungo ingurunean duen zereginari buruzko hainbat proiektutan parte hartzeagatik, bai eskolan, bai unibertsitatean, zuzeneko esperientzia du irakaskuntza- eta ikaskuntza-metodo berriei buruz.

7) EGOKITASUNAREN ONARPENA

Hezkuntza Sailak proiektuaren egokitasun onarpema argitu du 2021eko abenduaren 3an.

8) BIBLIOGRAFIA

175/2007 Dekretua, urriaren 16a (BOPV, 218) eta bere zuzenketa 97/2010 dekretuan

236/2015 DEKRETUA, abenduaren 22koa, Oinarrizko Hezkuntzaren curriculumaz zehaztu eta Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzen duena

DELORS, J. (1996): La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI. Santillana/UNESCO, Madrid.

GARAMENDI, B. (2013): Instrucciones de la directora de innovación educativa del departamento de educación, política lingüística y cultura, sobre el uso de metodologías facilitadoras del aprendizaje y de la inclusión educativa y social del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Eusko Jaurlaritzak.

HARARI, N. (2018): 21 Lessons for the 21. Century. Random House UK

HEZKUNTZA SAILA (2014): HEZIBERRI 2020. Hezkuntza-eredu pedagogikoaren markoa. http://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/dig_publicaciones_innovacion/eu_sist_edu/adjuntos/13_hezkuntza_sistema_000/000009e_Pub_EJ_heziberri_2020_e.pdf. Eusko Jaurlaritzak.

OCDE (2005): La definición y selección de competencias clave. Resumen ejecutivo. DeSeCo. OCDE.