

2019-2020 IKASTURTEA



izan
aske

KRISTAU ESKOLA

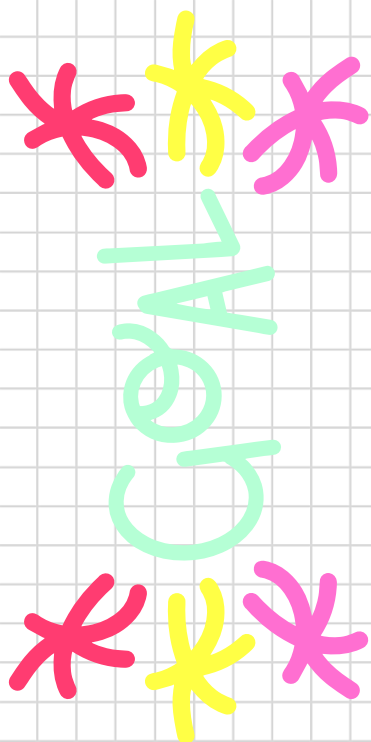
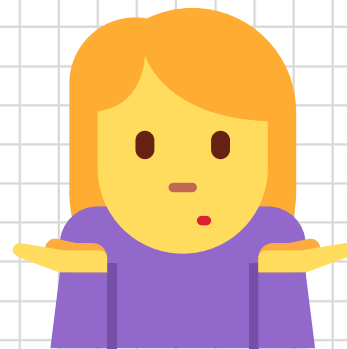
Testuingurua eta ekimenaren jatorria

- Kristau Eskolak garatutako AuKera proiektuaren bigarren fasearen garapenean sartuta gaude, non ikaslea bere ikaskuntzaren erdigunean kokatu nahi den.
- Gure ikasleen gaitasun digitalaren irteera profila eratu dugu, eta honen garapen osoaren alde jokatu nahi dugu erabaki horrek dakarren guztiarekin.
- Kristau Eskola bezala ikaslegoa balio digitaletan hezi behar ditugula sinesten dugu.
- Gaur egun gizartean orokorrean, eta hezkuntzan bereziki, dagoen kezka handienetariko bati erantzuna ematea beharrezkoa ikusten dugu. Premiazkoa da gazteak ohitura teknologiko osasuntsuak garatzea zein bere irudia eta nortasuna kudeatzen jakitea. Gainera, sarean dauden arriskuak ezagutu eta behar izatekotan haiei aurre egiten ikastea oso garrantzitsua dela uste dugu.
- Hezkuntza kalitatearen hobekuntzan zein gizarte erantzule eta konprometitu baten prestakuntzan, teknologiarekin lotuta kasu honetan, eragile eraginkorrak izan nahi dugu.

Zertan datza

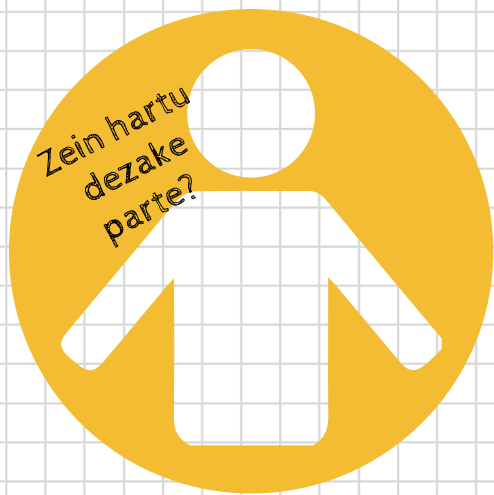
Ikastetxeen arteko lehiaketa bat da non ikasleek taldeka eta modu partekatu batean gailu digital bat sortu behar dute IKTren erabilera osasuntsu eta arduratsua sustatzen dituenak.

Lehiaketan aurrera egiteko urratsak eta edukiak aldez aurretik ezarri egingo zaizkie, eta irakasle baten laguntza behar izango dute lehiaketaren antolatzaileekin hizketakide lanak egin ditzan.

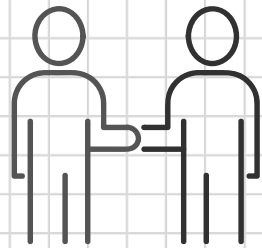
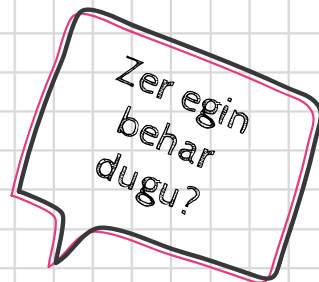


Helburuak

- Ohitura teknologiko osasuntsu eta arduratsuak sustatzea.
- Internet bidezko jazarpenen prebentzioan lan egitea.
- Ikasleen arteko adimen emozionalaren zein bizikidetasun positiboaren garapena sustatzea.
- Kristau Eskola osatzen duten ikastetxeen artean lan egiteko modu kooperatiboa sustatzea.
- Balio digitalen aldeko eraikuntzaren alde lan egin.
- Gazteek gizartean duten parte-hartze aktiboa sustatu.
- Gaur egun gizartean dagoenerrealitate zein kezka larri honi erantzuna eman.



Lehen Hezkuntzako 5. eta 6. mailako ikasleak, eta Bigarren Hezkuntzako 1. eta 2. mailakoak

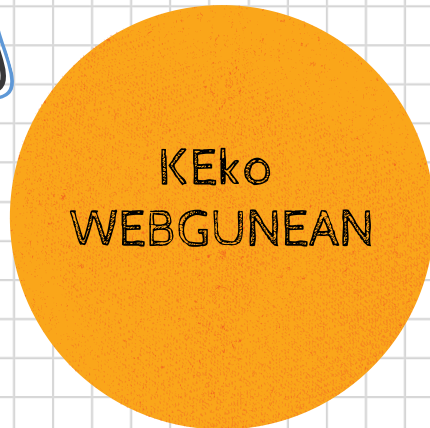
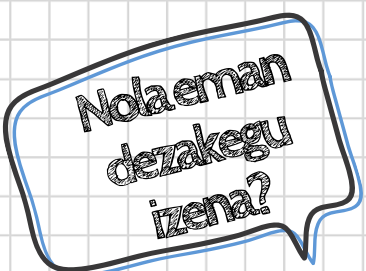


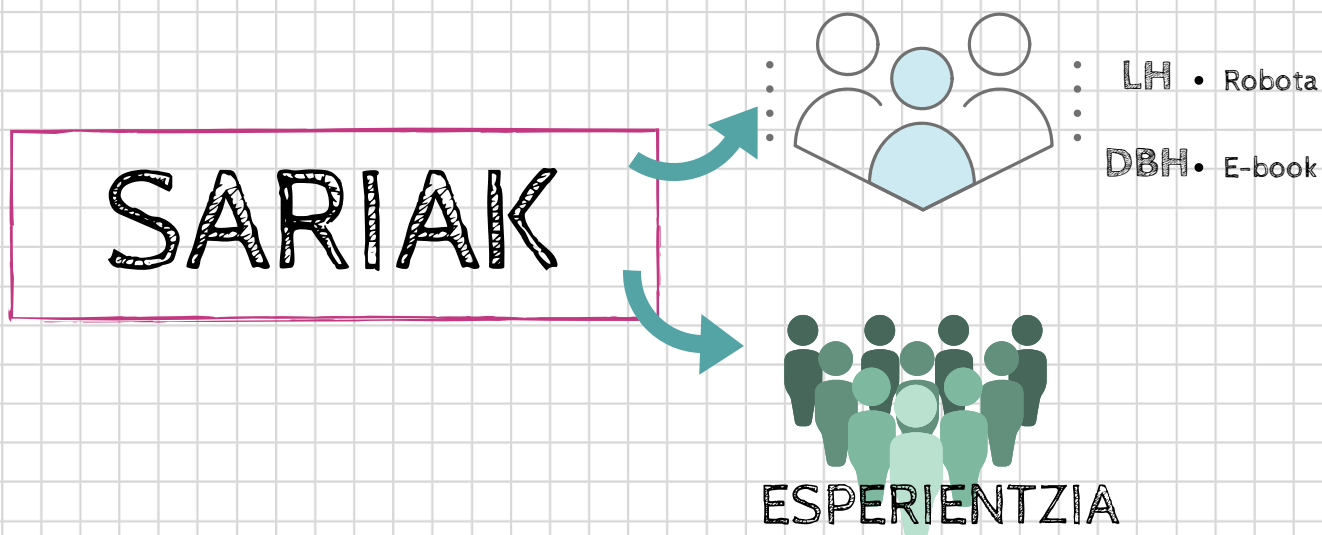
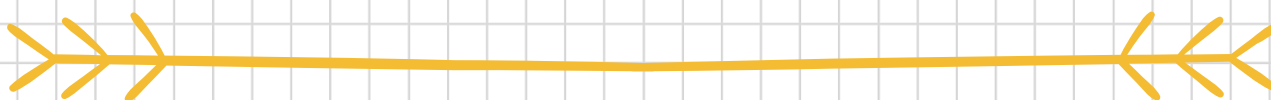
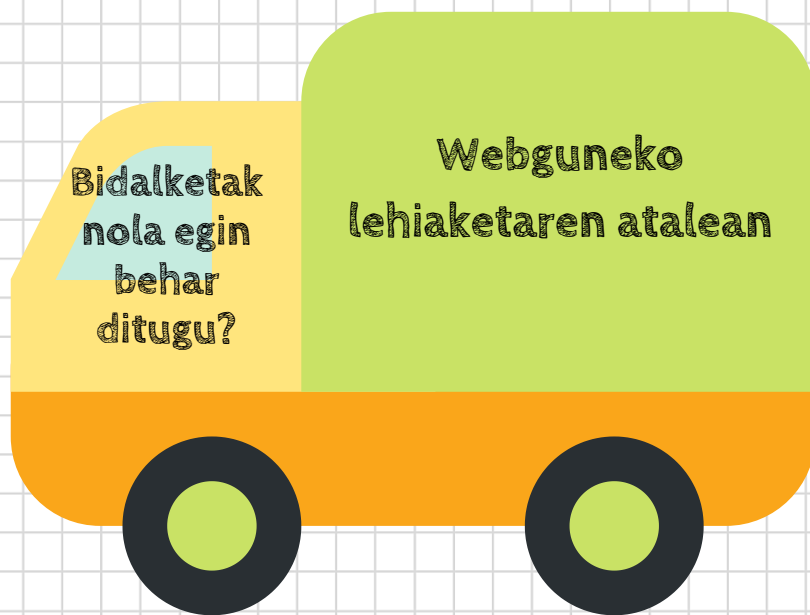
5° y 6° LH

- internet bidezko jazarpenaren prebentzioan lan egiten duen gailu digitala sortu behar dute.
- Bi minututako bideoa proiektuaren aurkezpena eginez: ZER, ZERGATIK, HELBURUA...

1° y 2° DBH

- IKTren gehiegizko erabileraren kontra lan egiten duen gailu digitala sortu behar dute..
- Bi minututako bideoa proiektuaren aurkezpena eginez: ZER, ZERGATIK, HELBURUA...





LEHIAKETAREN FASEAK



LEHENENGO BI FASEAK BATERA DOAZ

1. FASEA

Talde partehartzaileen aurkezpena minutu bateko bideo baten bitartez.

2020/1/07
2020/1/31

2. FASEA

Idatzi txiki bat egin beharko dute, non ideia-erantzunak, beharrak, etab. zehaztu behar dituzten.

2020/1/07
2020/1/31

3. FASEA

Partehartzaileak proiektuarekiko erreakzio bideo bat egin beharko dute. Ezin izango da proiektua erakutsi, pertsona baten erreakzioa ikusterakoan bakarrik.

2020/02/3
2020/02/21

4. FASEA

Azken fase honetan ikasleak proiektuaren bidalketa egin behar dute. Klase bakoitzetik proiektu bakarra aurkeztu daiteke.

2020/04/3



IRABAZLEEN JAKINARAZPENA

GuGeu ekitaldian 2020
maiatzaren 15ean



KOLABORATZAILEAK

