

NOLA ARITU NAIZ ERRONKA EBAZTEN?

Errubrika Graduatua — Ikaslearen Autoebaluazioa — "Baso Zoroatik Baso Bizira" Mural Interaktiboa

Izena: _____ Taldea: _____ Data: _____

Irakurri lerro bakoitzean idatzita dagoena eta inguratu zuk egin duzunarekin gehien bat datorren zirkulua, mural digitaleko txartela muralean itsatsi aurretik.

Irizpidea	1. Maila Oinarrizkoa	2. Maila Tartekoa	3. Maila Erronka
Basoaren Zaintza	☐ Badakit zer den basorako ona eta zer den txarra.	☐ Basoa eraldatzeko ekintza zehatz bat aukeratu eta azaldu dut.	☐ Baso Zorua Baso Bizia bihurtzeko arrazoitutako proposamena egin dut.
Hizkuntza eta Ahozketasuna	☐ Hitz bakarrekin edo piktogramaz azaldu dut nire lana.	☐ Esaldi-ereduak erabiliz azaldu dut nire konpromisoa.	☐ Konektoreak (-lako, bestela) erabiliz nire iritzia defendatu dut.
Talde-Lana eta Murala	☐ Nire txartela muralean kokatzen lagundu dut.	☐ Muralean nire erronka- txartela egoki ebatzi eta txertatu dut.	☐ Taldearen murala osatzen eta kideei laguntzen aritu naiz.

KOEBAUAZIOA — Nire taldekide bati buruz

Taldekidearen izena: _____

Lagundu du taldearen lanean



Entzun ditu besteen ideiak



BEHAKETA-FITXA

Heteroebaluazioa — "Baso Zoroatik Baso Bizira" mural interaktiboaren sorreran

Erabili fitxa hau muralaren sorreran eta ahozko/idatzizko ekoizpenean zehar, ikasle bakoitzaren garapena erregistratzeko.

Ikaslearen izena	1. Ingurumen-Kontzientzia (basoaren eraldaketan parte hartzen du)	2. Hizkuntza-Egitura (kausaltatea eta esaldi-ereduak)	3. DUA Partaidetza (bere mailari dagokion txartela)
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

Hasieran Bidean Lortua DUA zutabeen idatzi: **1. Maila** / **2. Maila** / **3. Maila**

Erabiltzeko modua: zutabe bakoitzean idatzi kolorea (hasieran/bidean/lortua) 1-2 zutabeetan, eta maila zenbakia (1, 2 edo 3) DUA zutabeen. Fitxa hau eskuz betetzeko diseinatuta dago, saioan bertan edo ondoren.

FITXA IMPRIMIGARRIAK

Muralera pasa aurretik, paperean pentsatu eta marraztu

■ Fitxa A — Gure Plangintza

Zer arazo ikusi dugu inguruan? (adib.: hondakinak patioan, ura xahutzea...)

Gure ideia soluzioa da...

Zer behar dugu hau egiteko? (materialak, denbora, laguntza...)

■ Fitxa B — Gure Erronka-Txartela

Zein erronka-txartel aukeratu duzue? (deskribatu edo itsatsi):

Nola ebatzi duzue? Marraztu edo idatzi zuen erantzuna:

Marrazteko/idazteko lekua

Zein zati "desblokeatuko" du gure erronkak Baso Bizian? (adib.: ibaia, zuhaitza, animalia...)

Murala gelan erabiltzeko gida

Baso Zoroatik Baso Bizira — mural interaktiboa (Genially)

- Saioaren aurretik:** egiaztatu Genially-ko mural interaktiboa prest dagoela: Baso Zoroaren irudia + 4 zona kaltetu klik eginda ezkutatzeko konfiguratuta. Proiektatu arbela digitalean edo pantaila handi batean.
- Erronka-txartelak prestatu:** inprimatu eta moztu erronka-txartelak (bakoitza DUA maila bati dagokiona), bikoteka banatzeko bezainbeste.
- Antolaketa:** banatu ikasleak bikoteka. Bikote bakoitzari erronka-txartel bat eman, bere garapen-mailaren arabera (1., 2. edo 3. Maila).

HIZKUNTZA-ANDAMIAJEAK (Muralerako eta Ahozko Aurkezpenerako)

1. Edukiaren Hizkuntza

Gai-hiztegia

Kutsadura, zaborra, arriskua, lehortatea (Baso Zorooa).
Osasuna, oreka, zaintza, babesa, bizitza, ekosistema (Baso Bizia).

2. Ikaskuntzaren Hizkuntza

Kausalitatea / konektoreak

...(e)lako / ...badugu / horregatik / ...tzera.
Eredua: "Lurrean zaborra dagoelako, guk bildu egingo dugu basoa garbitzeko."

3. Esaldi-Ereduak

Hasteko esaldiak

"Gure erronka-txartela ... da."
"Gure ekintzari esker, Baso Bizian ... desblokeatuko dugu."
"Basajaunek esango luke: 'Eskerrik asko basoa zaintzeagatik!'"

- Ebazpena paperean:** bikote bakoitzak bete "Fitxa B" (aurreko orrialdea): zein erronka izan duten eta nola ebatzi duten. Erabili goiko hizkuntza-andamaiak lagungarri gisa.
- Desblokeoa:** bikote bakoitzak, txartela ondo ebatzita, mural proiektatura aurkeztu eta dagokion zona kaltetuan klik egiten du — zona hori desagertu eta Baso Bizia agertzen da azpian.
- Itxiera:** 4 zonak desblokeatutakoan, Baso Bizia osoa agertzen da. Egin talde-hausnarketa: zer aldatu den eta zergatik.

Aholkua: ez baduzue proiektorerik, mural interaktiboa gailu bakar batean ireki eta txandaka klikatu, ikasle guztiek ikusteko moduan bilduta. Iraupena gomendatua: 15 minutu erronkak ebazteko + 10-15 minutu desblokeoa eta hausnarketarako.

Insignia digitalaren entrega

Nola eman ikasle bakoitzari Basajaunen insignia, saioa amaitzean



A • Ziurtagiri imprimigarria

Insignia irudia + ikaslearen izena + data konbinatuta, A5 tamainako ziurtagiri gisa inprimatu. Eskuz banatu itxierako saioan, txiki-txiki bat bezala ("Basajaunen zaindaria zara!").

B • Bidalketa digitala

Insignia bidali familiei posta elektronikoz edo ikastetxeko plataforman (Classroom, Blink...), ikaslearen izenarekin pertsonalizatuta. Aukera egokia etxean ere ospatzeko.

C • Insignia muralean bertan

Talde bakoitzak bere laukia amaitzean, insignia txiki bat gehitu Canva-ko laukiaren izkinan ("osatuta" seinale gisa). Berehalako feedback bisuala, gainerako klaseak ere ikusten du aurrerapena.

Gomendioa: konbinatu A + C — insignia muralean agertzen da momentuan (gamifikazio bisuala), eta ziurtagiri fisikoa etxera eramateko oroigarri gisa geratzen da.