NAHIKO

EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

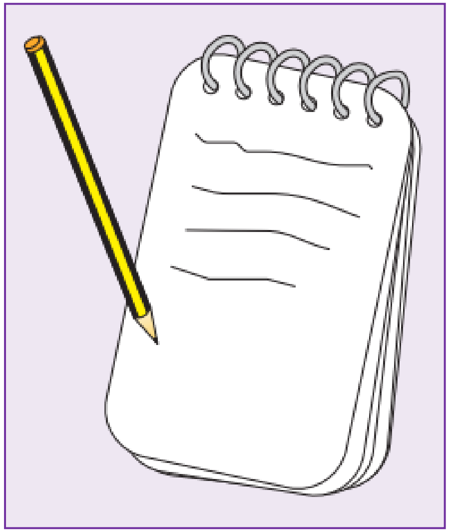
Erakunde autonomiaduna
EUSKO JAURLARITZA
Organismo Autónomo del
GOBIERNO VASCO

LEHEN HEZKUNTZAKO 5. MAILA

2. UNITATE DIDAKTIKOA:

BIZITZA PROIEKTUA

GAI ZERRENDA



HEZKIDETZA

- Irakaslearen gida

MATERIALA

- "Bizitzaren loteria" jolasa
- "Bizitzaren jolasa"
- Ikasleen koadernoa
- Familien koadernoa

HEZKIDETZA, BERDINTASUNERAKO HEZIKETA

Ikasle oro, neska nahiz mutil, generoko rolik gabe: bizitzaren arlo guztietan pertsona osoak eta autonomoak.

Giza Eskubideetan oinarritutako harremanak.

BERDINTASUNA:

- Ikasle guztiek, neskek zein mutilek, norbere autonomia, pertsonen arteko tratu onak eta erabateko hiritartasuna lortzeko heziketa eduki dezaten.
- Errespetuz eta indarkeriarik gabe hazi, sentitu, ekin, ikasi, erabaki eta elkarbizi daitezen.

→ Nahiz arlo pribatuan nahiz publikoan Giza Eskubideak errespetatuz bizi eta elkarbizi daitezen.

→ Arazoak eta auziak biolentzia-eza erabiliz konpondu ditzaten.

→ Emakumeen aurkako indarkeriaren kontra egin dezaten.

LEHEN HEZKUNTZAKO HIRUGARREN ZIKLOA

NAHIKO! 5-6 Logoa

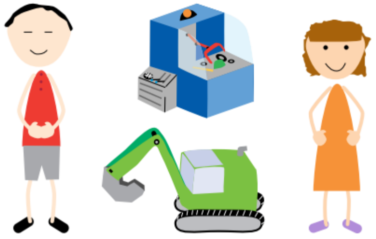
Emakumeen aurpegi erdi gorria. Desberdintasunengatik eta tratu txarrengatik triste.

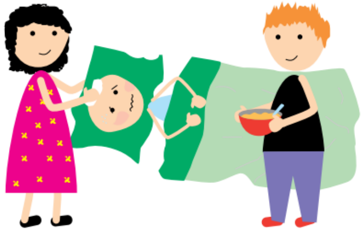
Emakumeen aurpegi erdi berdea. Berdintasunagatik eta tratu onengatik alai.

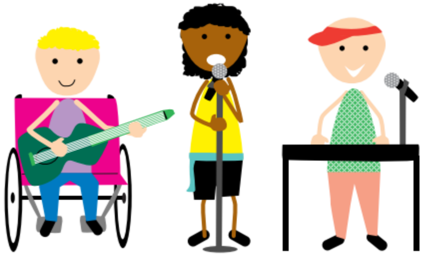
HELBURUA: aurpegi berdeak egon daitezen portaerak identifikatu eta garatu.

BIZITZARAKO PROIEKTU INTEGRAL PROPIOA

- Pertsona osoak eta autonomiadunak bizitzaren esparru guztietan:
  - Esparru publikoan eta pribatuan.
  - Zainketaren arloan eta ekoizpenean.
  - Familian eta gizartean.
  - Afektuetan eta kudeaketan.
- Norberaren bizitzan, familian, lanean, gizartean, eskolan, kirolean, kulturan, politikan eta abar, tratu onak eta Giza Eskubideetan oinarritutako harremanak.







LEHEN HEZKUNTZAKO
5. MAILA

UNITATEAK	JOLASAK
1. Nor naiz ni?	Nor da nor?. Hitzez hitz. Etiketen jolasa.
2. Bizitza proiektua	Bizitzaren loteria. Bizitzaren jolasa.
3. Konpromisoa	Bizitzaren lau hankak. Beti aurrera!

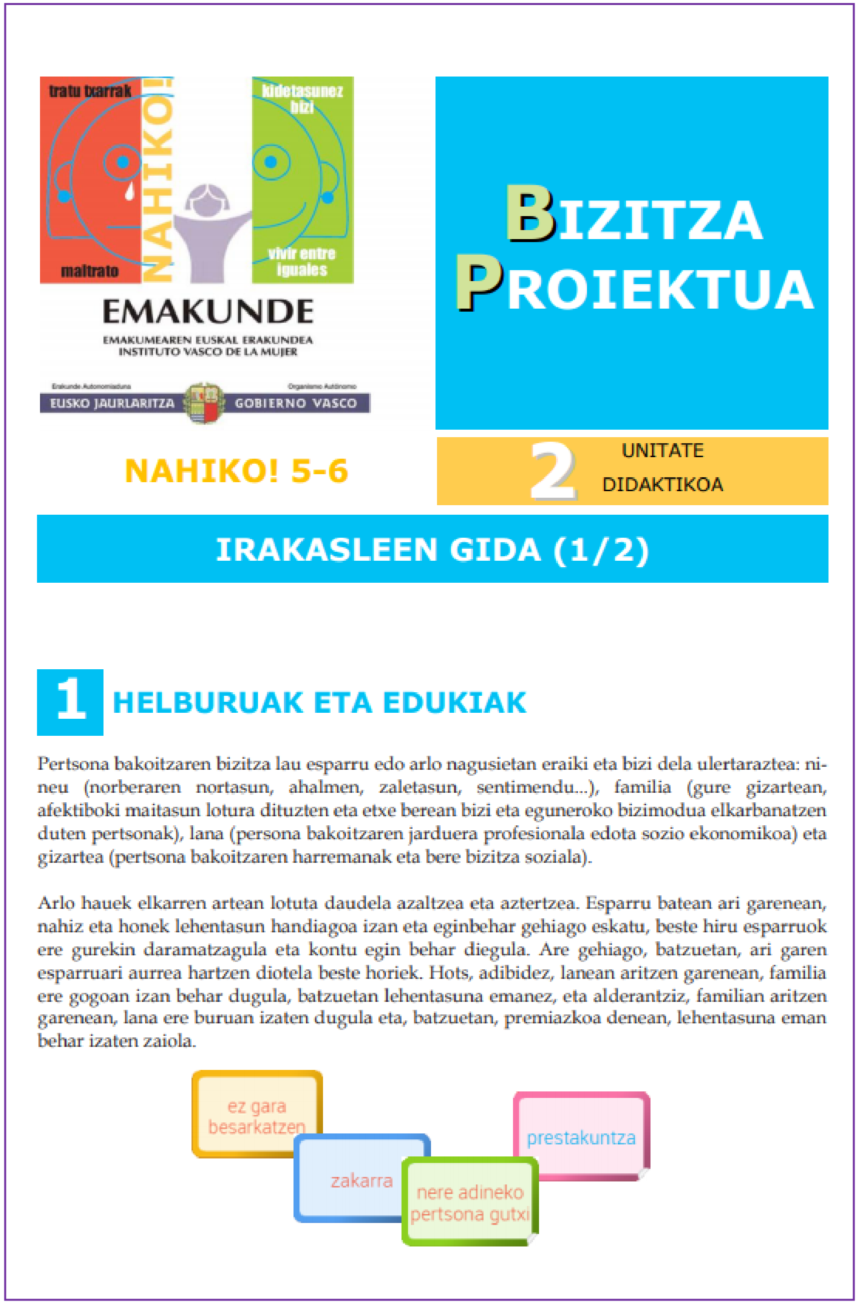
2.UD, BIZITZA PROIEKTUA

- Norberaren proiektua, genero mugarik gabe.
- Bizitzaren arlo guztietarako proiektua: ni-neu, familia, enplegua eta gizartea.
- Proiektua garatzeko eta proiektua aldatzeko edo moldatzeko eskubide pertsonala.
- Nahi dugunarekin, pertsona ugari eta anitzekin, partekatzeko proiektua.

IRAKASLEEN FORMAKUNTZA

IRAKASLEAREN GIDA:

1. Helburuak eta edukiak
2. Materialak eta ekintzak
3. “Bizitzaren loteria” jolasa
4. “Bizitzaren jolasa”
5. Ikaslearen koadernoa
6. Familiaren koadernoa



BIZITZA PROIEKTUA

NAHIKO! 5-6

2 UNITATE DIDAKTIKOA

IRAKASLEEN GIDA (1/2)

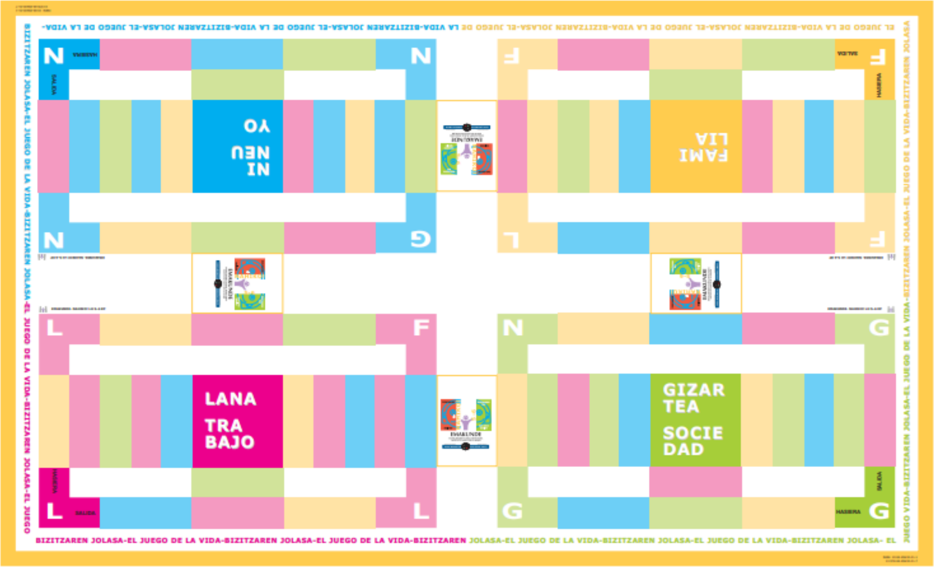
1 HELBURUAK ETA EDUKIAK

Pertsona bakoitzaren bizitza lau esparru edo arlo nagusietan eraiki eta bizi dela ulertaraztea: nineu (norberaren nortasun, ahalmen, zaletasun, sentimendu...), familia (gure gizartean, afektiboki maitasun lotura dituzten eta etxe berean bizi eta eguneroko bizimodua elkarbanatzen duten pertsonak), lana (persona bakoitzaren jarduera profesionala edota sozio ekonomikoa) eta gizartea (pertsona bakoitzaren harremanak eta bere bizitza soziala).

Arlo hauek elkarren artean lotuta daudela azaltzea eta aztertzea. Esparru batean ari garenean, nahiz eta honek lehentasun handiagoa izan eta eginbehar gehiago eskatu, beste hiru esparruok ere gurekin daramatzagula eta kontu egin behar diegula. Are gehiago, batzuetan, ari garen esparruari aurrea hartzen diotela beste horiek. Hots, adibidez, lanean aritzen garenean, familia ere gogoan izan behar dugula, batzuetan lehentasuna emanez, eta alderantziz, familian aritzen garenean, lana ere buruan izaten dugula eta, batzuetan, premiazkoa denean, lehentasuna eman behar izaten zaiola.

EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

2.UD: BIZITZA PROIEKTUA



BIZITZAREN ARLO GUZTIETARAKO PROIEKTU PERTSONALA

Pertsona bakoitzak bizi-eremu guztietan bere bizitza aukeratu, eraiki eta bizi dezan proiektu bat, lau arlo handi hauetan ordezkatutako bizi-eremu guztietan:

- **NI-NEU: nortasuna, ahalmenak, zaletasunak, sentimenduak...**
- **FAMILIA: afektiboki lotura dituzten eta elkarrekin bizi diren pertsonak.**
- **LANA: lan mundua, enplegua, lan-jardun profesionala eta ekonomikoa.**
- **GIZARTEA: adiskideak, harreman sozialak, hiritar parte-hartzea, politika...**

PERTSONAREN GARAPEN OSOA

BIZITZAREN ESPARRU GUZTIETAN AUTONOMIA ETA INTERDEPENDENTZIA

NI NEU | FAMI LIA
LANA | GIZAR TEA

EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

AUTONOMIA ETA GARAPEN INTEGRALA

BIZITZAREN EREMU GUZTIAK, LAU HORIETAN ORDEZKATUAK ETA LABURBILDUTA

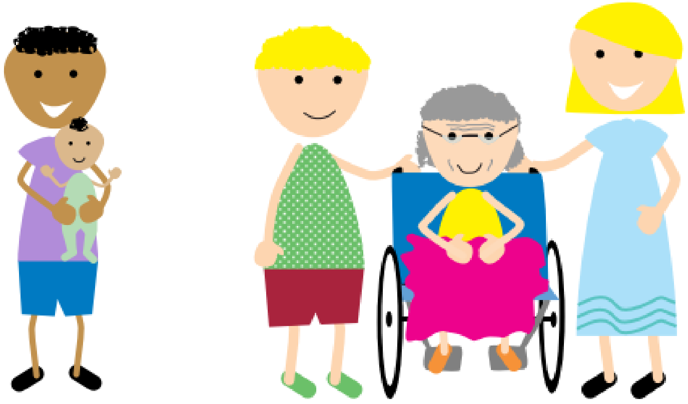
- Elkarri lotuta dauden lau eremu, batak besteetan eragina dutenak.
- Pertsona autonomo eta orekatua izateko, garapen integrala eta osoa izateko, harreman pertsonal positiboak eta egokiak izateko: garapen egokia lau esparruetan.
- Familian bakarrik garatzen diren pertsonak (batez ere emakumeak): mendekotasun, oztopo eta arrisku handiagoak.
- Lan-eremuan eta gizarte-eremuan garatzen diren pertsonak (gehienbat gizonak): desoreka eta gabezi pertsonal handiagoak.

EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER
EUSKO JAURLARITZA · GOBIERNO VASCO

BIZITZA PROIEKTU PERTSONALAK ETA FAMILIA-BIZITZA PROIEKTUAK

BIZITZA PROIEKTU PERTSONALA

- "Bizitzaren loteria"-rekin egiten da, pertsona bakoitzari "tokatzen zaionarekin" eta pertsona bakoitzaren erabaki eta ekintzekin.
- Bizi-proiektua pertsona bakoitzarena da, pertsonala eta besterenezina da.



FAMILIA-BIZITZA PROIEKTUA

- Proiektu hau beren bizi-proiektua duten hainbat pertsonek partekatzen dute, eta guztien erabaki eta ekintzekin eraikitzen da.
- Familiaren proiektua positiboa eta egokia da, kideen proiektu pertsonalak errespetatzen eta indartzen dituenean.
- Pertsona orok du bere proiektu pertsonala eta familia-proiektua aukeratzeko eskubidea. Eta horiek aldatzeko eskubidea horrela erabakitzen duenean.

HIRUHILEKOAREN ANTOLAKETA

Unitate didaktikoaren materiala hiruhilekoan zehar erabili

PAUSOAK

→ Asteroko saioetan ikasleekin:

- "Bizitzaren jolasa" jolasa ezagutu, landu eta jolastu.
- "Bizitzaren loteria" jolasa ezagutu, landu eta jolastu.
- Ikasleen koadernoa bete, jolasak barneratzeko. Zatika egiten joan daiteke.

→ Eskolan landu ondoren:

- Familien koadernoa etxera bidali etxekoekin landu, hausnartu eta partekatzeko. Zatika egiten joan daiteke.
- Ez da "etxeko-lana", ez da eskolan "zuzenduko". Erabileraren eta etxean lortutako giroaren jarraipena egingo da.

ONLINE JOLASAK

JOLASTU, BIZIARAZI, AZTERTU, HAUSNARTU:

- Lan-talderako materialak.
- Eguneroko egoerak, sentsazioak, bizipenak, sentipenak, harremanak... biziarazi eta gogoratu.
- Galdetu, aztertu, hausnartu, ulertu, eztabaidatu, adostu, iradoki, aldatu...
- Ondorioak, alternatibak, aldaketak...

JOLAS BAKOITZAK 3 ATAL:

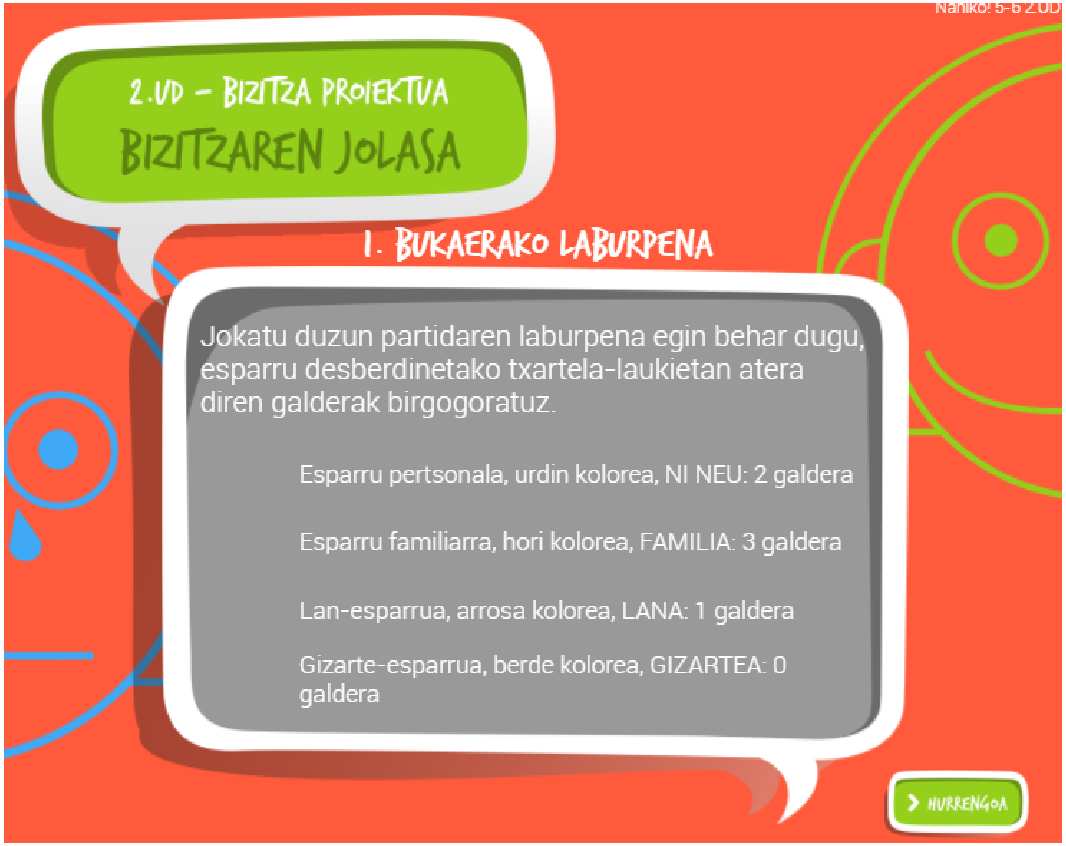
- Hasierako tutoriala (azalpena)
- JOLASA
- Bukaerako laburpena (hausnarketa)

HASIERAKO TUTORIALA

ERABILERA:

- Jolasa ezagutzeko.
- Non dago tutoriala?
  - Lehenengo zikloko jolasetan (LH1 eta LH2) irakasleari alta ematerakoan azaltzen da.
  - LH3tik aurrera berriz, ikasle bezala alta ematerakoan azaltzen da.
- Lehen partidetan talde osoarekin erabil daiteke eta gero taldeka edo banaka.
- Tutoriala saltatzeko aukera dago botoi gorriari emanez. Adibidez, jolastu den lehen partidetan jadanik tutoriala egin bada eta jolasa jadanik ondo ezagutzen denean, ez da beharrezkoa berriro egitea.

EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

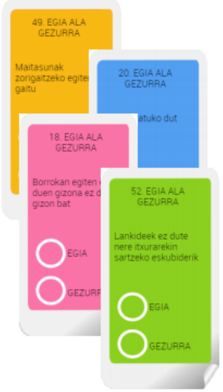


BUKAERAKO LABURPENA

ERABILERA:

- Partidaren emaitzak aztertzeko eta kontzeptuak finkatzeko.
- Non dago laburpena?
    - Jokalari bakoitzari azaltzen zaio partida amaitzerakoan.
- Lehen jokaldietan talde osoarekin erabil daiteke eta gero taldeka edo banaka.
- Laburpeneko galdera batzuk jolastutako partidaren araberakoak dira.

ONLINE JOLASEKIN JARDUERAK



1.- JOLASTU AURRETIK, JOLASA EZAGUTU:

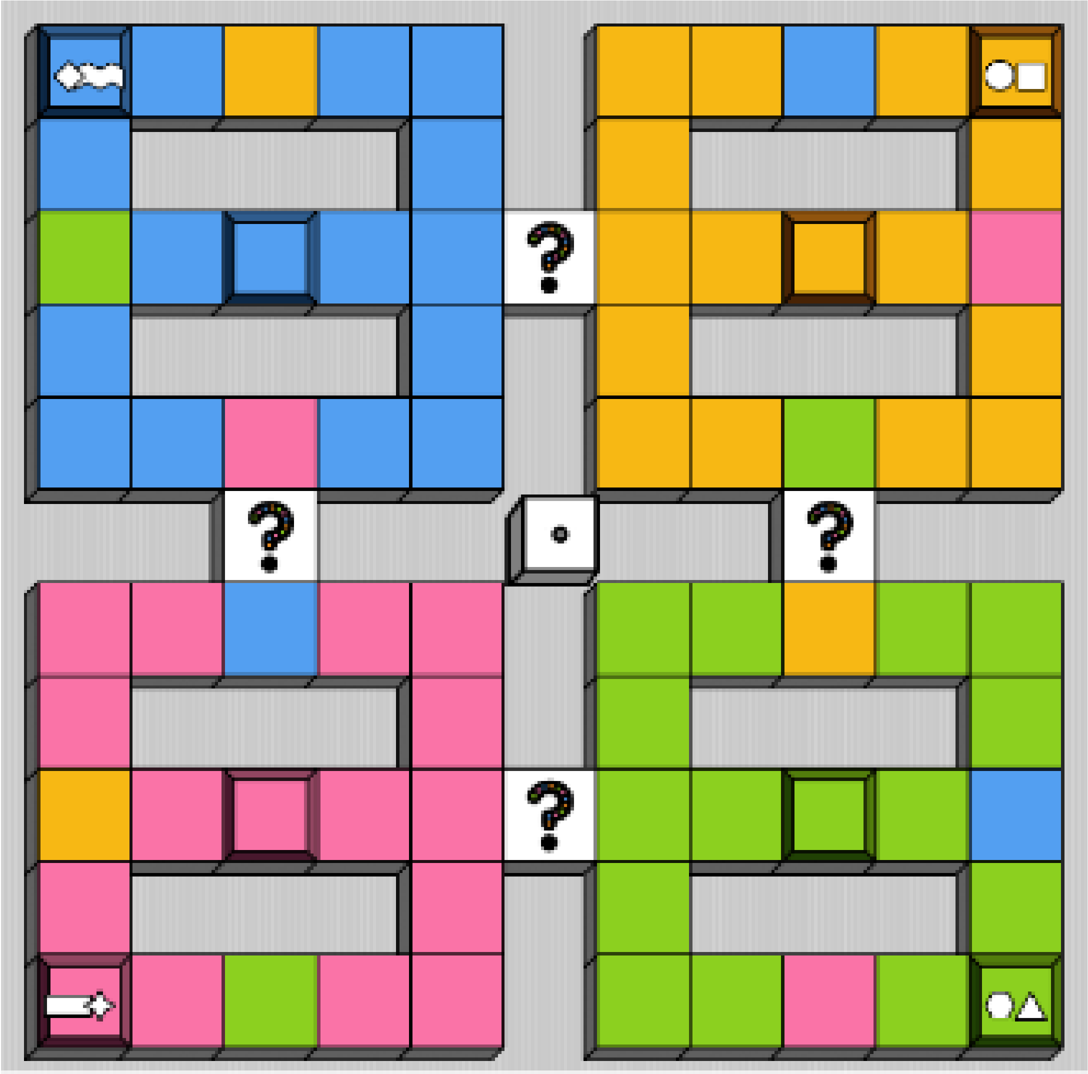
- Kartak eta fitxak ezagutu, marrazkien eta hitzen esanahia argitu…
- Irizpide anitzak erabiliz fitxak antolatu eta sailkatu. Pertsonaien ezaugarri komunak edota ezberdinak identifikatu.
- Kartak kopiatu eta hormairudiak egin elkarren artean erlazionatuz, osatzen dituzten testu edo irudiak gehituz. Egungo albisteekin edota gertaerekin erlazionatu.
- Nork bere burua edota beste pertsonak errespetuz ezagutu eta deskribatzeko hitzen zerrenda osatu. Erabiltzen al ditugu hitz batzuk neskentzat eta beste batzuk mutilentzat? Zergatik?
- Hitz berrien hiztegi txikia egin. Hiztegia irudi, adibide, egoera edo esaldiekin lotu…
- Karta edota fitxa berriak sortu.

2.- JOLASTU ONDOREN, HAUSNARTU:

- Egindakoa aztertu, zalantzak argitu…
- Jolas amaierako online laburpena bete.
- Ezkerreko laukiko ariketak egin.
- Ikasleen koadernoko ariketak egin.

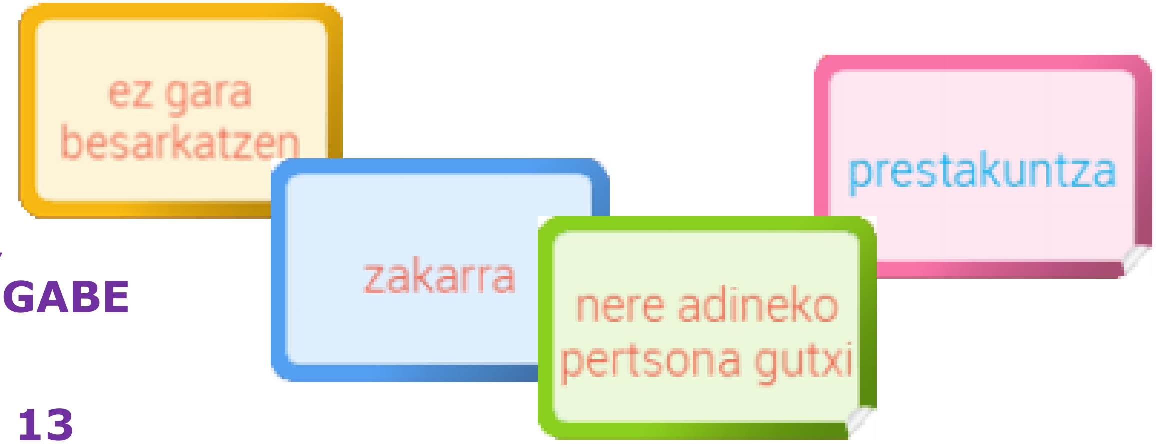
2.UD-KO JOLASAK

- **"Bizitzaren loteria"**



- **"Bizitzaren jolasa"**

“BIZITZAREN LOTERIA” JOLASA



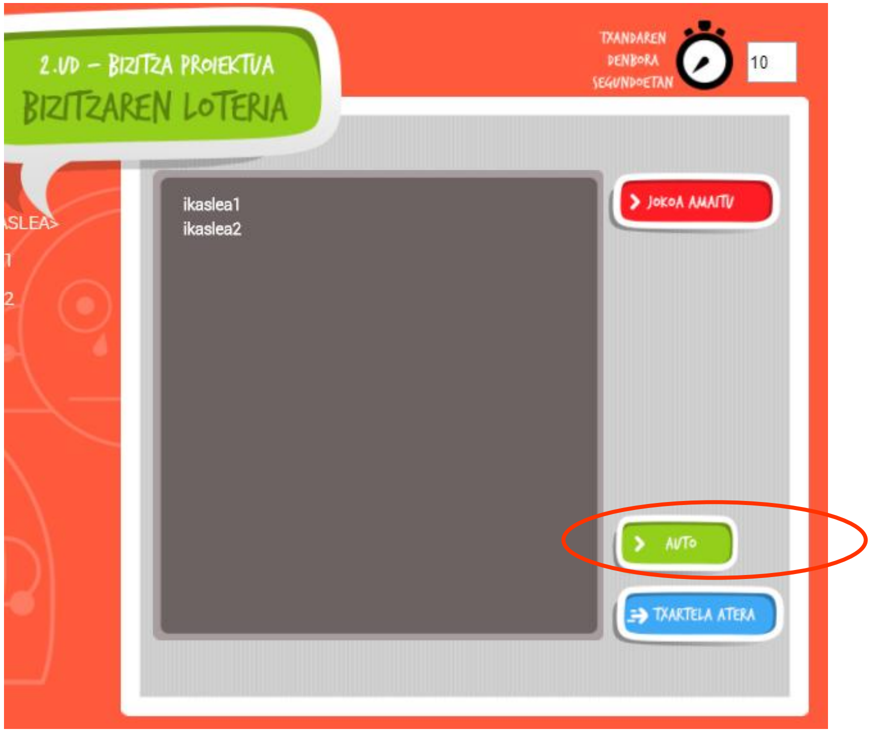
BIZITZAK EMATEN DIGUNA, AUKERATZEKO AUKERARIK GABE

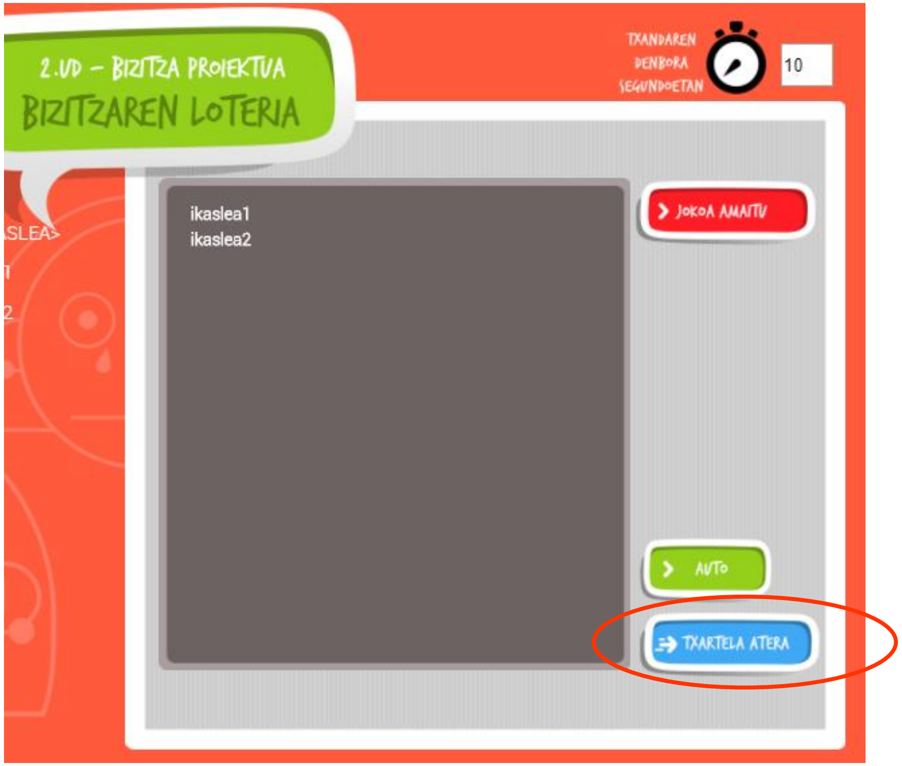
32 Bingo edo loteria-kartoi desberdin daude. Bakoitzak 13 esaldi ditu lau lerrotan banaturik.

Lerro bakoitzeko testuetan, bizi-eremu batean (laukien kolorearekin identifikatutako eremua) gerta daitezkeen egoera positiboak (berdez idatzita daudenak) eta negatiboak (gorriz idatzita) jasotzen dira.

Kartoiak ausaz banatu ondoren, sistemak testuak ausaz erakutsiko ditu. Testu horiek kartoian markatu behar dira dagokionean, lerroak osatuz kartoi osoa osatu arte.

"BIZITZAREN LOTERIA": TESTUAK NOLA AGERTUKO DIREN AUKERATU





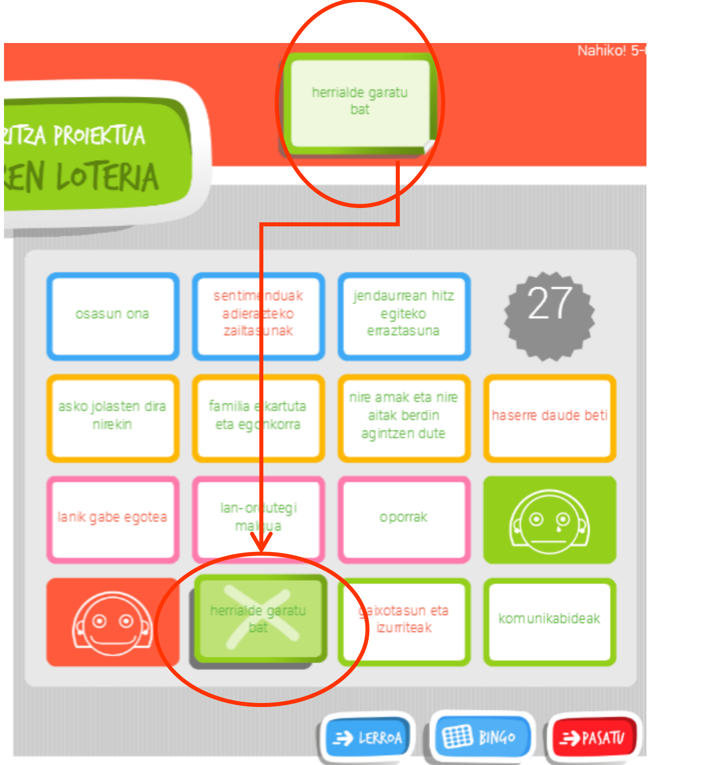
1. **Esaldiak sistemak berak automatikoki azaltzeko, "AUTO" botoia sakatu behar da.**

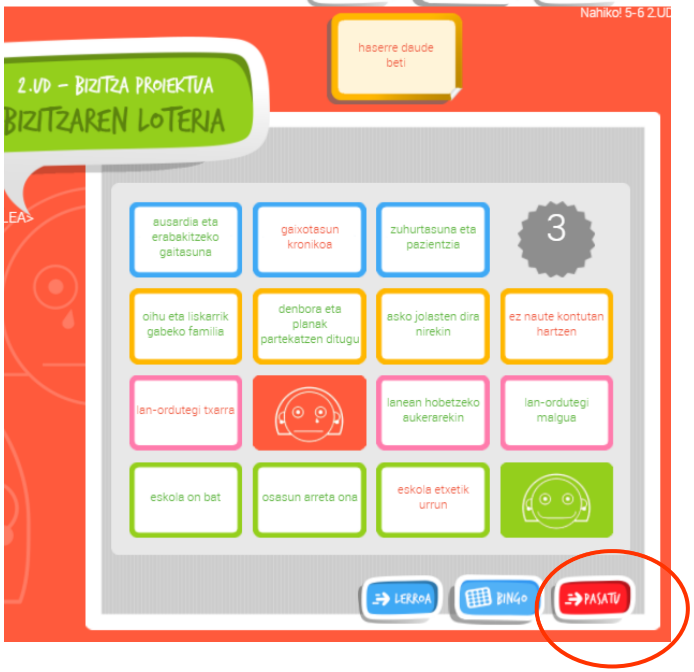
2. **Esaldiak irakasleak eskuz azaltzeko, "TXARTELA ATERA" botoia sakatu behar da.**

JOLAS ARAUAK 1

AGERTZEN DIREN TESTUAK MARKATUZ, KARTOIA OSATU

- Sistemak kartoian dagoen testu bat erakusten duenean, testu horren gainean sakatu behar da.
- Aukeraketa zuzena bada, sistemak "x" bat jarriko du esaldi edo testu horren gainean.
- Azaldu den esaldia kartoian ez badago, "PASATU" botoia sakatu behar da.
- Sistemak ez du beste testurik erakutsiko, jokalari guztiek "PASATU" botoia sakatzen duten arte.

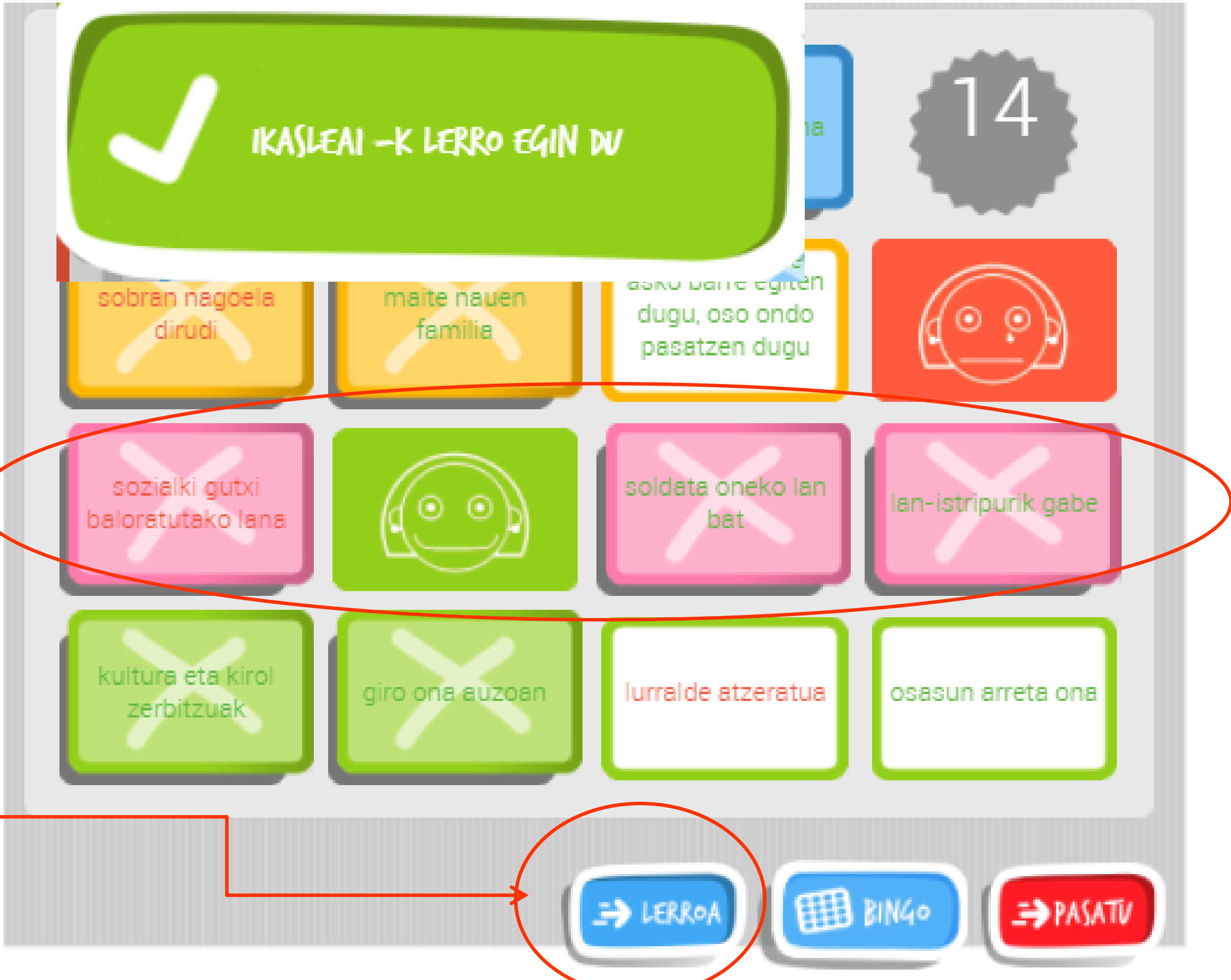




* Online jolasaren tutorialean zehatz-mehatz azalduta

JOLAS ARAUAK 2: LERROA OSATZEA

Adibidea



"LERROA" botoia sakatu behar da

JOLAS ARAUAK 3
BINGO OSATZEA

Adibidea

"BINGO" botoia sakatu behar da

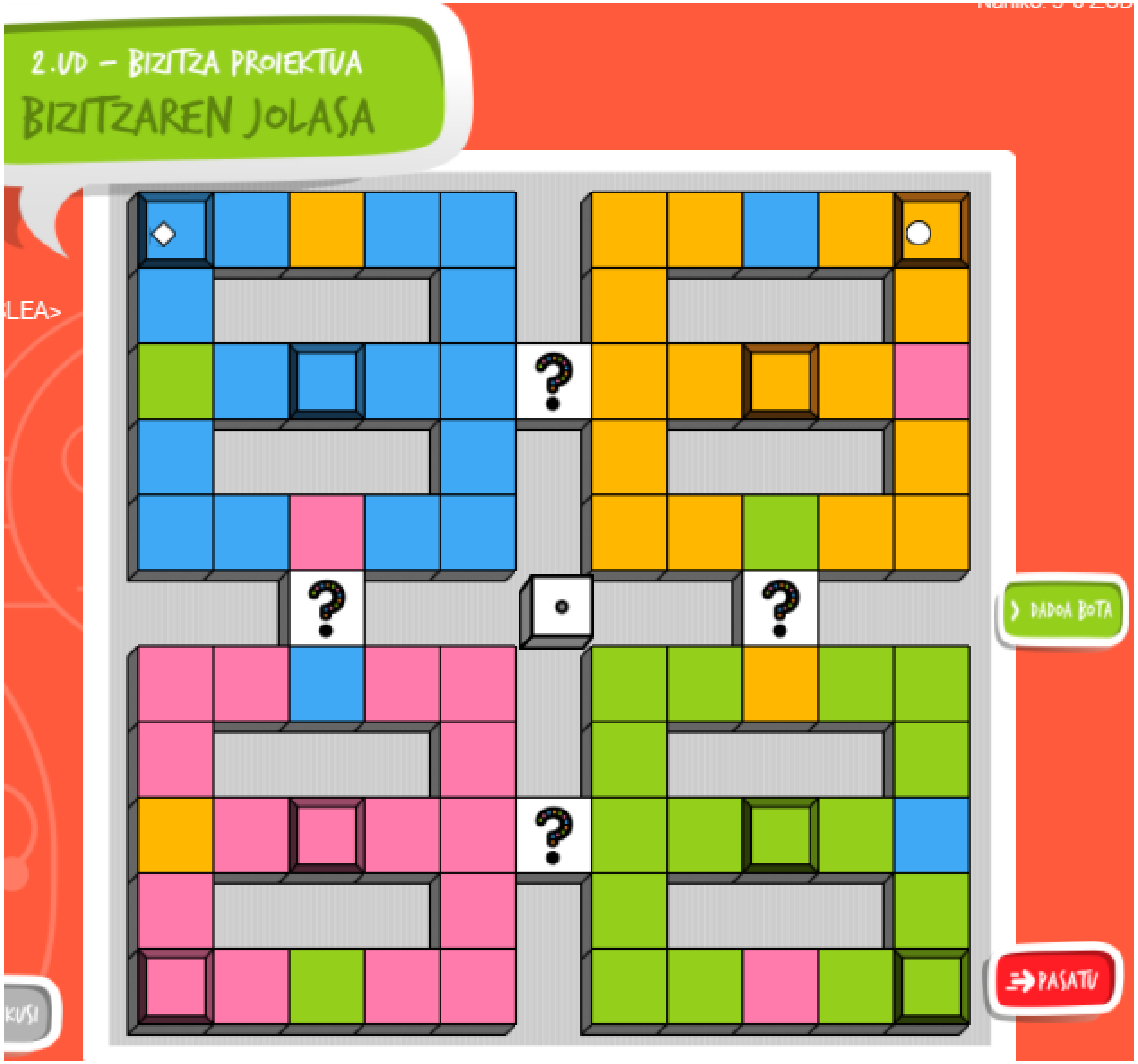
“BIZITZAREN JOLASA”

LAU ESPARRU ETA LAU KOLORE

Taularen zati bakoitzak bizitzaren arlo edo esparru nagusi bat adierazten du:

- **Urdina: ni-neu.**
- **Horia: familia.**
- **Arrosa: lana.**
- **Berdea: gizartea.**

Trivial ezagunaren antzeko dinamika du.



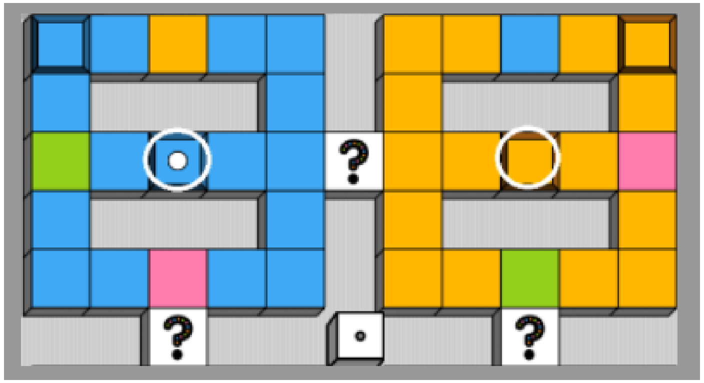
* Online jolasaren tutorialean zehatz-mehatz azalduta

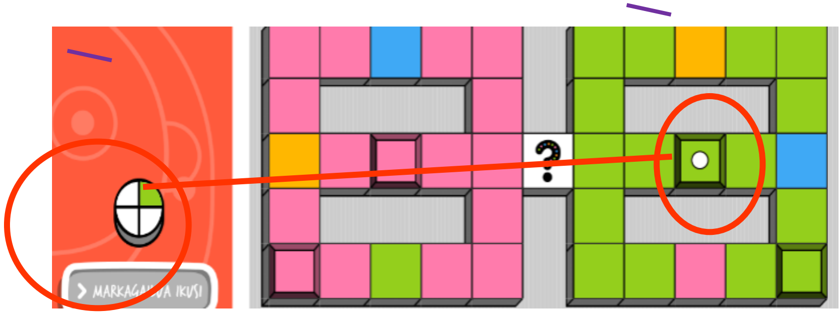
JOLAS ARAUAK 1

- **FITXA: partidaren hasieran, sistemak fitxa bat aukeratzeko aukera emango du. Fitxa bakoitza lau zatitan banatuta dago. Zati bakoitza bizitzaren eremu bati dagokio, eta bere kolorearekin beteko da, hura gainditzea lortzen denean.**

- **LAUKI NAGUSIA: eremu edo kolore bakoitzaren erdian dagoen laukia da. Bertara iritsi eta galdera bat behar bezala erantzun behar da, eremu horretako kolorea edo pieza lortzeko.**

- **Fitxa lauki nagusian erortzen denean, sistemak dagokion eremuari buruzko galdera bat egingo du. Zuzen erantzuten bada, fitxarako dagokion kolorea lortuko da.**





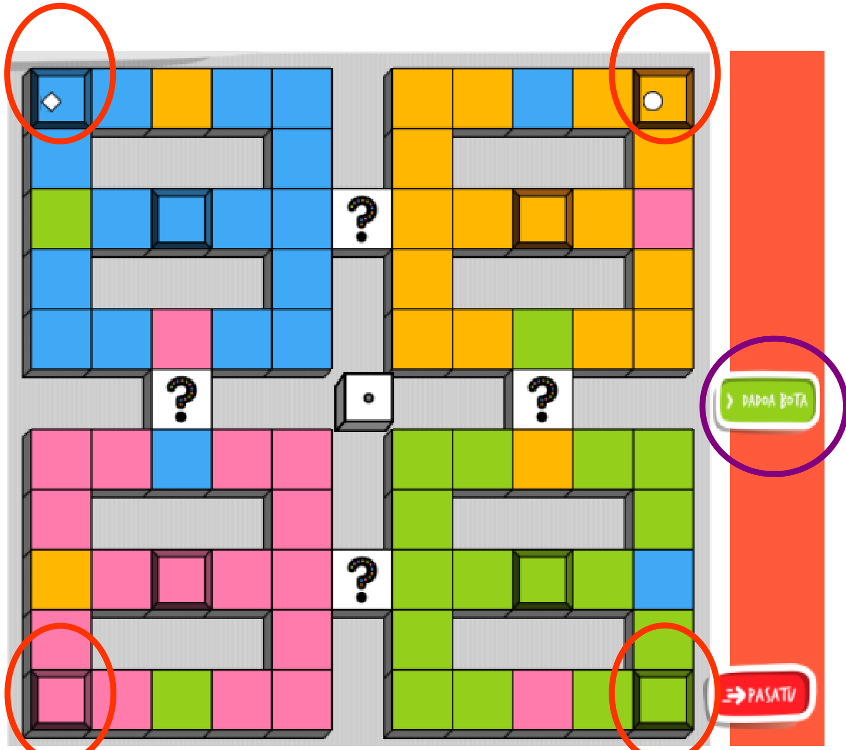
JOLAS ARAUAK 2

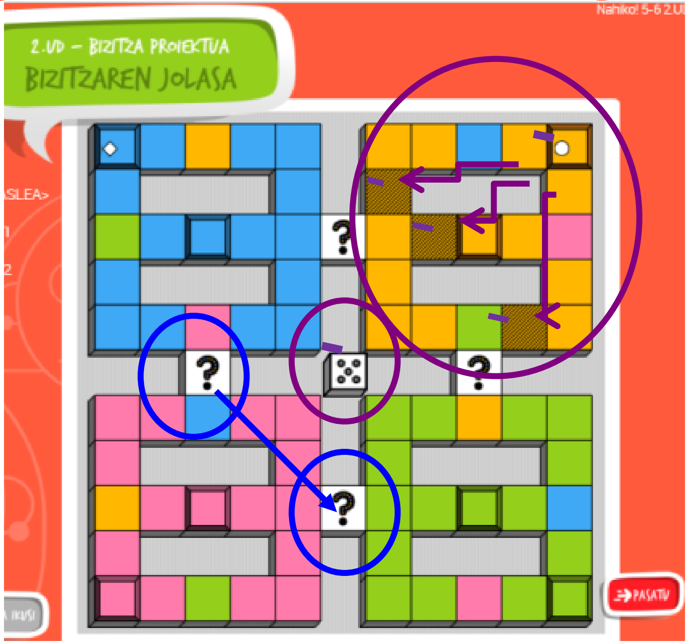
- **IRTEERA: fitxetarako lau irteera-lauki daude, bat kolore-eremu bakoitzean. Izkinetan dauden laukiak dira.**

- **TXANDA denean, "dadoa bota" klikatu behar da.**

- **AURRERATU: daduaren puntuazioaren arabera, marradun laukitxoetara mugi ahal izango da fitxa. Aukera guztien artean, lauki marradun bat aukeratu behar da eta gainean klik egin, fitxa hara mugitzeko.**

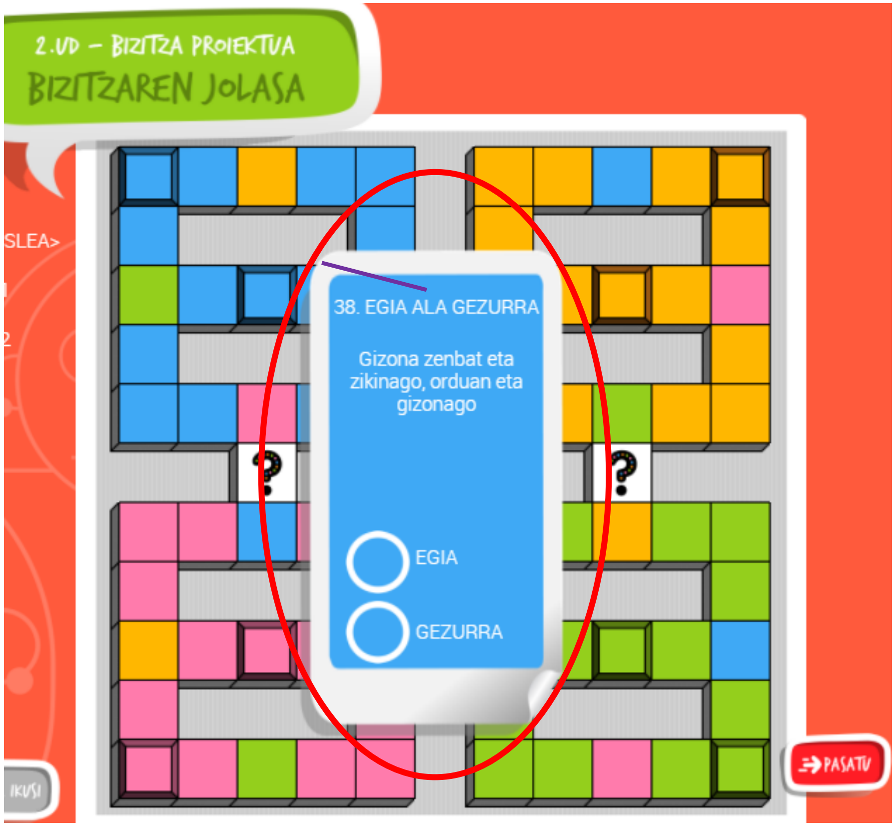
- **GALDERA IKURRA "?" duen lauki batetik galdera ikurra "?" duen beste batera salto egin daiteke.**





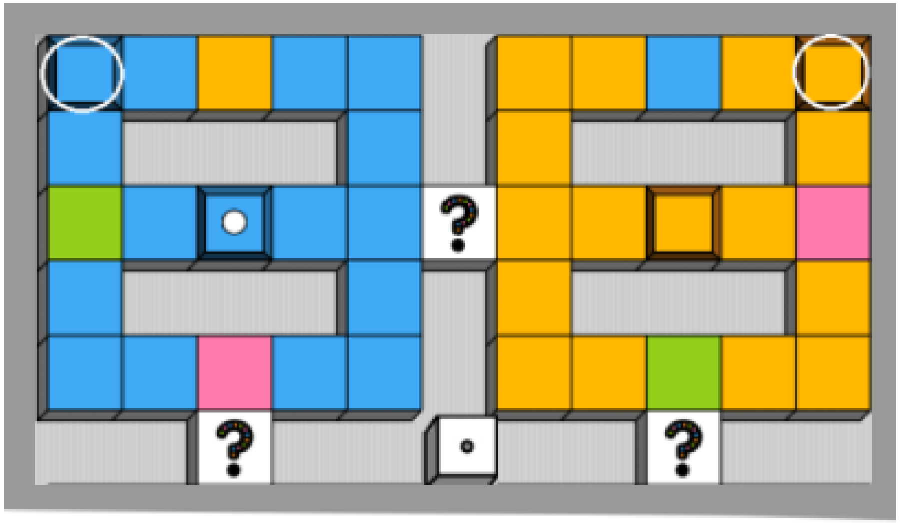
EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

JOLAS ARAUAK 3



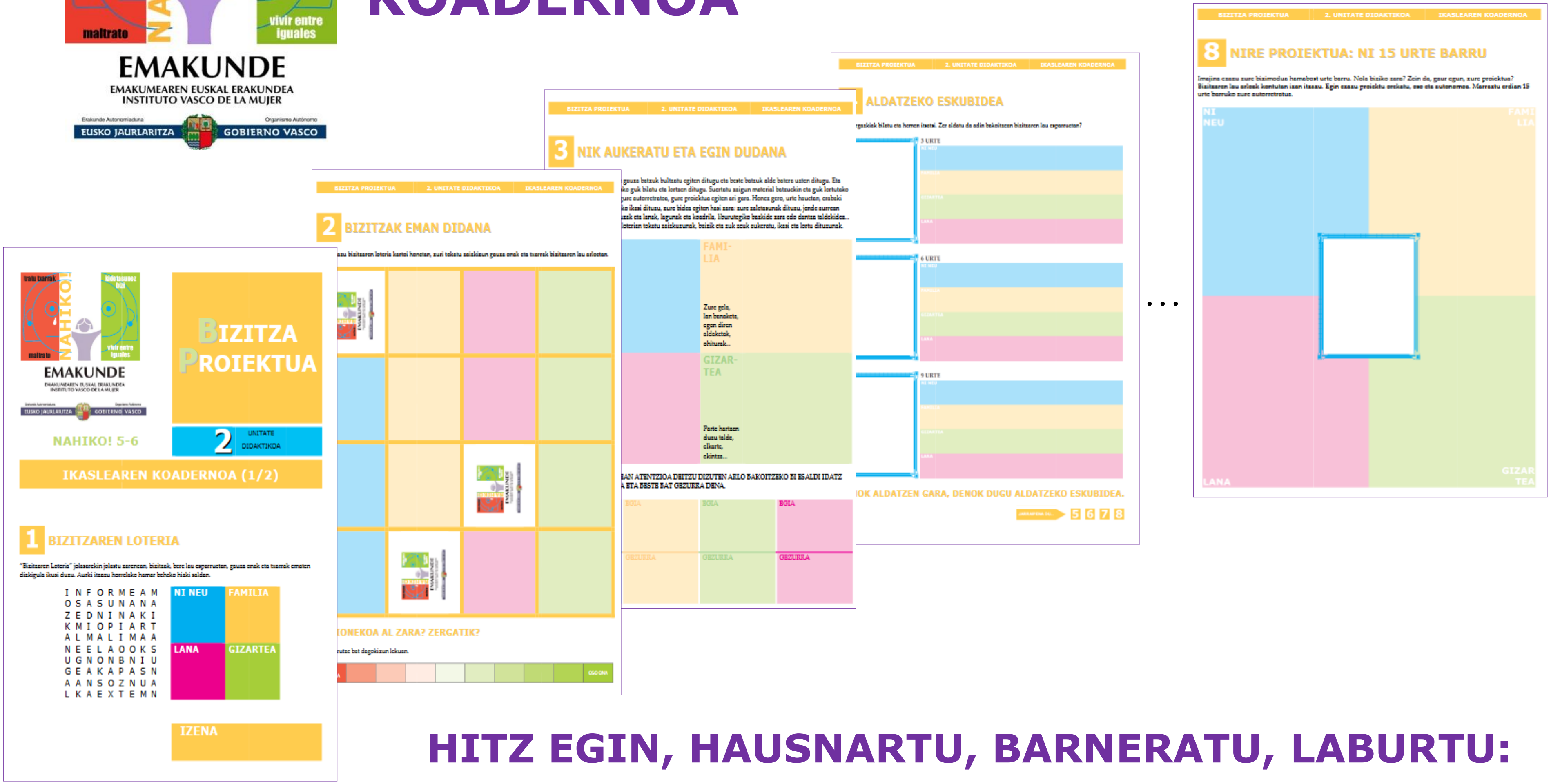
- **GALDERAK: aurrera egiteko dagokion bizitzaren esparruarekin lotutako galderak erantzun behar dira, berdintasunaren ikuspuntutik.**
  Galderak "egia/gezurra" motakoak dira. Erantzuna zuzena bada, beste tirada bat lortuko da aurrera egiteko.

- **BUKAERAKO LAUKIA: lau bizi-eremuei dagozkien lau koloreak lortu ondoren, fitxa hasi den laukitxora eraman behar da.**
  Behin bertan, partida amaitzeko, galdera bat modu zuzenean erantzun beharko da.



IKASLEEN KOADERNOA

Landutako jolasei buruzko ariketak



. . .

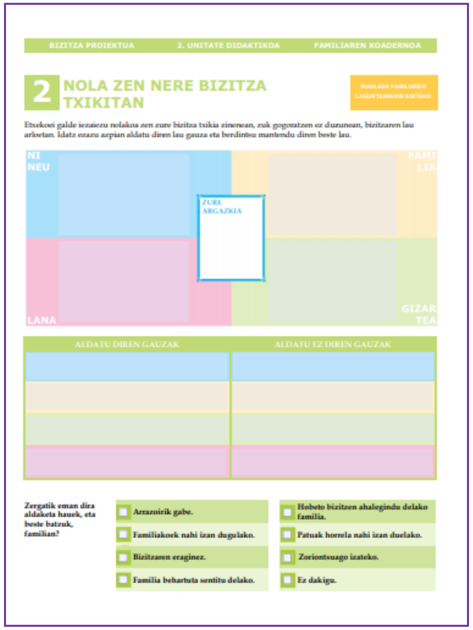
HITZ EGIN, HAUSNARTU, BARNERATU, LABURTU:

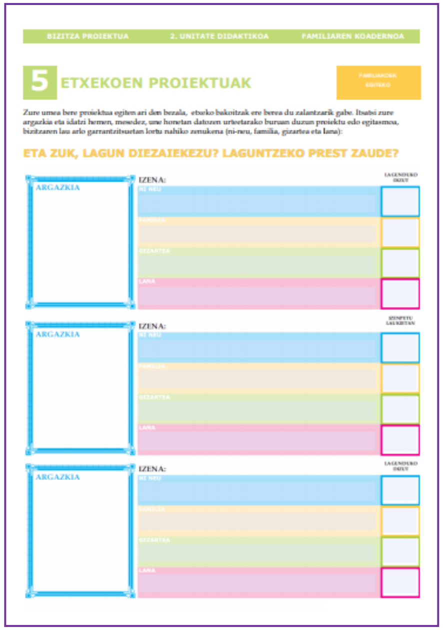
- Hitzak eta marrazkiak markatu (“X” idatzi…).
- Hitzak marrazkiekin lotu. Irudiak gehitu…
- Galderak erantzun. Testuak idatzi…

PDF betegarriak

FAMILIEN KOADERNOA

Landutako jolasei buruzko ariketak





PDF betegarriak

HITZ EGIN, HAUSNARTU, ADOSTU:

- Hutsuneetan hitzak idatzi. Irudiak gehitu...
- Fitxak osatu. Testuak bukatu. Galderak erantzun...
- Hitzak eta marrazkiak markatu (“X” idatzi, zenbaki bera jarri...).

EMAKUNDE
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER
EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

FAMILIEN KOADERNOAREN ERABILERA

PAUSOAK:

1. Familiei koadernoen helburuak eta erabilera azaldu (ikus beheko laukia).
2. Eskolan landu ondoren, familiei koadernoak bidali: USBan, e-mailez, eskolako web-ean ala plataforman zintzilikatu, inprimatuta banatu...
3. Koadernoaren ariketak familiekin hitz egin, partekatu eta hausnartzeko erabili.

TOPAGUNEA DA, AUKERA BAT, EZ “EGINBEHARRA”

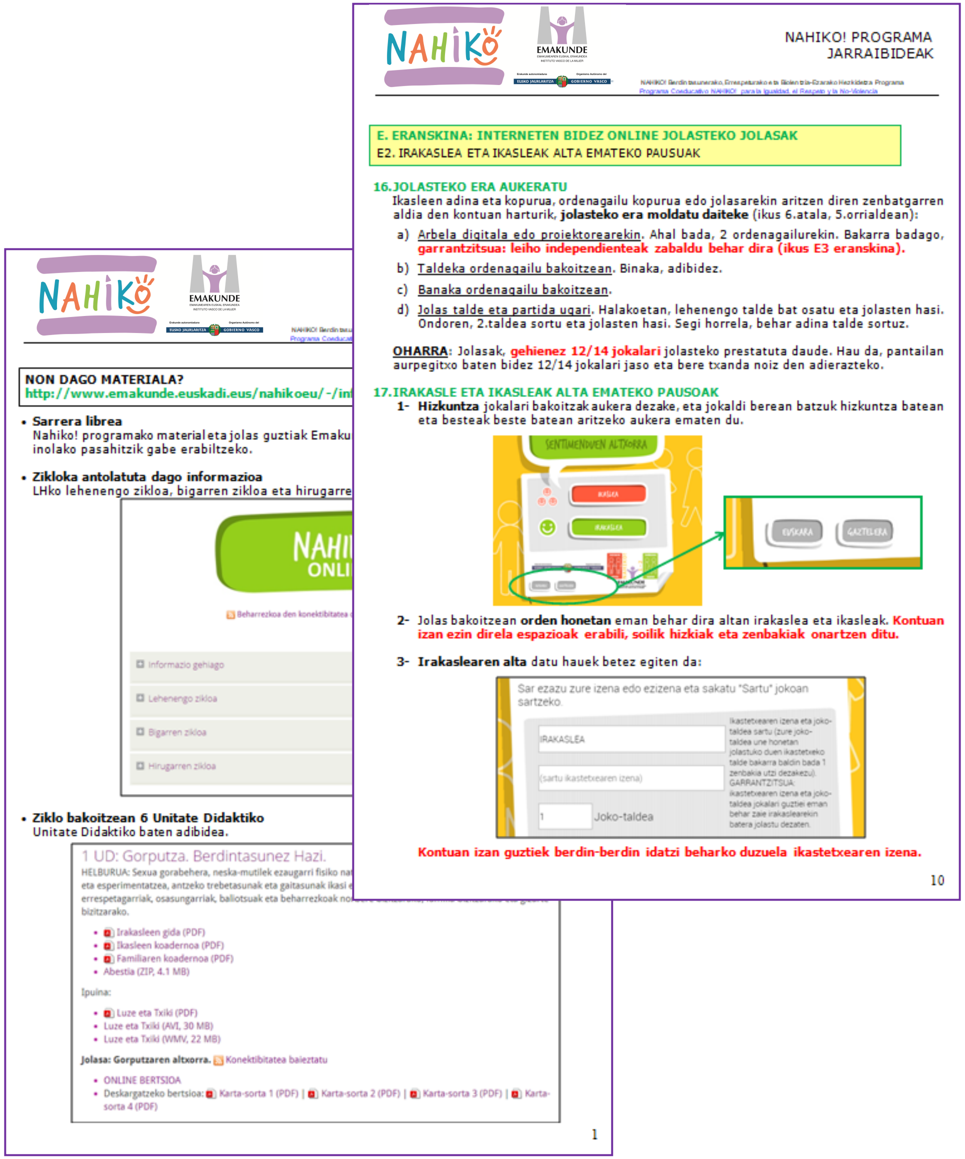
→ Eskolako lanetaz hitz egiteko eta hausnartzeko aukera.
→ Elkar ezagutzeko eta harremanak sendotzeko aukera.
→ Esperientziak, sentimenduak, balioak, erabakiak... BIZITZA partekatzeko aukera.

→ Ez dira erantzun bakarra eta egiteko modu bakarra duten ariketak.
→ Ez da beharrezkoa dena idaztea, dena erantzutea eskolara bidaltzeko.
→ Helburua, familian erabiltzea da, eskolaren laguntza eta jarraipenarekin.

ONLINE MATERIALA ERABILTZEKO INFORMAZIO GEHIAGO

"ONLINE JARRAIBIDEAK" pdf-a

- **Irakasleak materiala eta jolasak ezagutzeko pausoak.**
- **Ikasleek materiala eta jolasak ezagutzeko pausoak.**
- **Jolasak erabiltzeko pausoak.**
- **Hausnarketa: jolasaren laburpena eta koadernoak nola erabili.**
- **Online jolasteko ohar teknikoak.**
- **Irakaslea eta ikasleak online jolasetan alta emateko pausoak.**
- **Nabigatzailean leiho independienteak nola sortu.**


NAHIKO! PROGRAMA JARRAIBIDEAK

E. ERANSKINA: INTERNETEN BIDEZ ONLINE JOLASTEKO JOLASAK
E2. IRAKASLEA ETA IKASLEAK ALTA EMATEKO PAUSUAK

16. JOLASTEKO ERA AUKERATU
Ikasleen adina eta kopurua, ordenagailu kopurua edo jolasarekin aritzen diren zenbatgarren aldia den kontuan harturik, jolasteko era moldatu daiteke (ikus 6.atala, 5.orrialdean):
a) Arbela digitala edo proiektorearekin. Ahal bada, 2 ordenagailurekin. Bakarra badago, garrantzitsua: leiho independienteak zabaldu behar dira (ikus E3 eranskina).
b) Taldeka ordenagailu bakoitzean. Binaka, adibidez.
c) Banaka ordenagailu bakoitzean.
d) Jolas talde eta partida ugari. Halakoetan, lehenengo talde bat osatu eta jolasten hasi. Ondoren, 2.taldea sortu eta jolasten hasi. Segi horrela, behar adina talde sortuz.

OHARRA: Jolasak, gehienez 12/14 jokalari jolasteko prestatuta daude. Hau da, pantailan aurpegitxo baten bidez 12/14 jokalari jaso eta bere txanda noiz den adierazteko.

17. IRAKASLE ETA IKASLEAK ALTA EMATEKO PAUSOAK
1- Hizkuntza jokalari bakoitzak aukera dezake, eta jokaldi berean batzuk hizkuntza batean eta besteak beste batean aukera ematen du.
2- Jolas bakoitzean orden honetan eman behar dira altan irakaslea eta ikasleak. Kontuan izan ezin direla espazioak erabili, soilik hizkiak eta zenbakiak onartzen ditu.
3- Irakaslearen alta datu hauek betez egiten da:
Kontuan izan guztiek berdin-berdin idatzi beharko duzuela ikastetxearen izena.
10

NON DAGO MATERIALA?
http://www.emakunde.euskadi.eus/nahikoeu/-/in
Sarrera librea
Nahiko! programako materiala eta jolas guztiak Emaku... inolako pasahitzik gabe erabiltzeko.
Zikloka antolatuta dago informazioa
LHko lehenengo zikloa, bigarren zikloa eta hirugarre...
Ziklo bakoitzean 6 Unitate Didaktiko
Unitate Didaktiko baten adibidea.
1 UD: Gorputza. Berdintasunez Hazi.
Irakasleen gida (PDF)
Ikasleen koadernoa (PDF)
Familiaren koadernoa (PDF)
Abestia (ZIP, 4.1 MB)
Ipuina:
Luze eta Txiki (PDF)
Luze eta Txiki (AVI, 30 MB)
Luze eta Txiki (WMV, 22 MB)
Jolasa: Gorputzaren altxorra. Konektibitatea baieztatu
ONLINE BERTSIOA
1

NAHIKO

EMAKUNDE

EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA

INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Erakunde autonomiaduna

EUSKO JAURLARITZA

Organismo Autónomo del

GOBIERNO VASCO