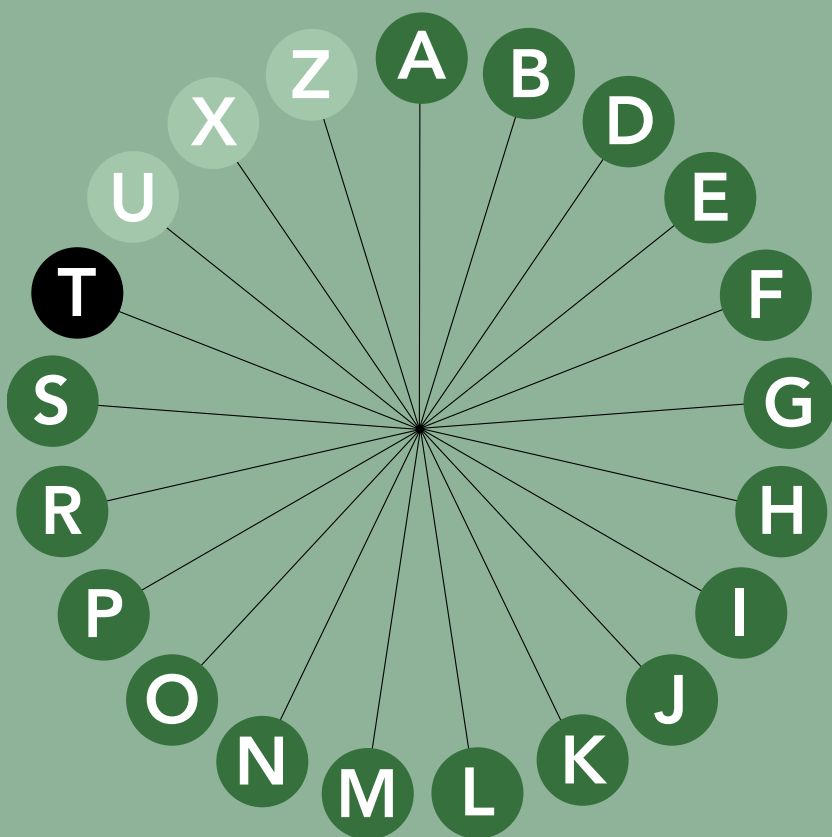




EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

LEHEN HEZKUNTZA / HIRUGARREN ZIKLOA

Segurtasunaren gurpila





Sarrera ▶

Fitxa teknikoa ▶

Jardueraren garapena ▶

Jolasa :

Elkarrizketa gidatua :

Ondorioak :

Jarduera osagarriak ▶

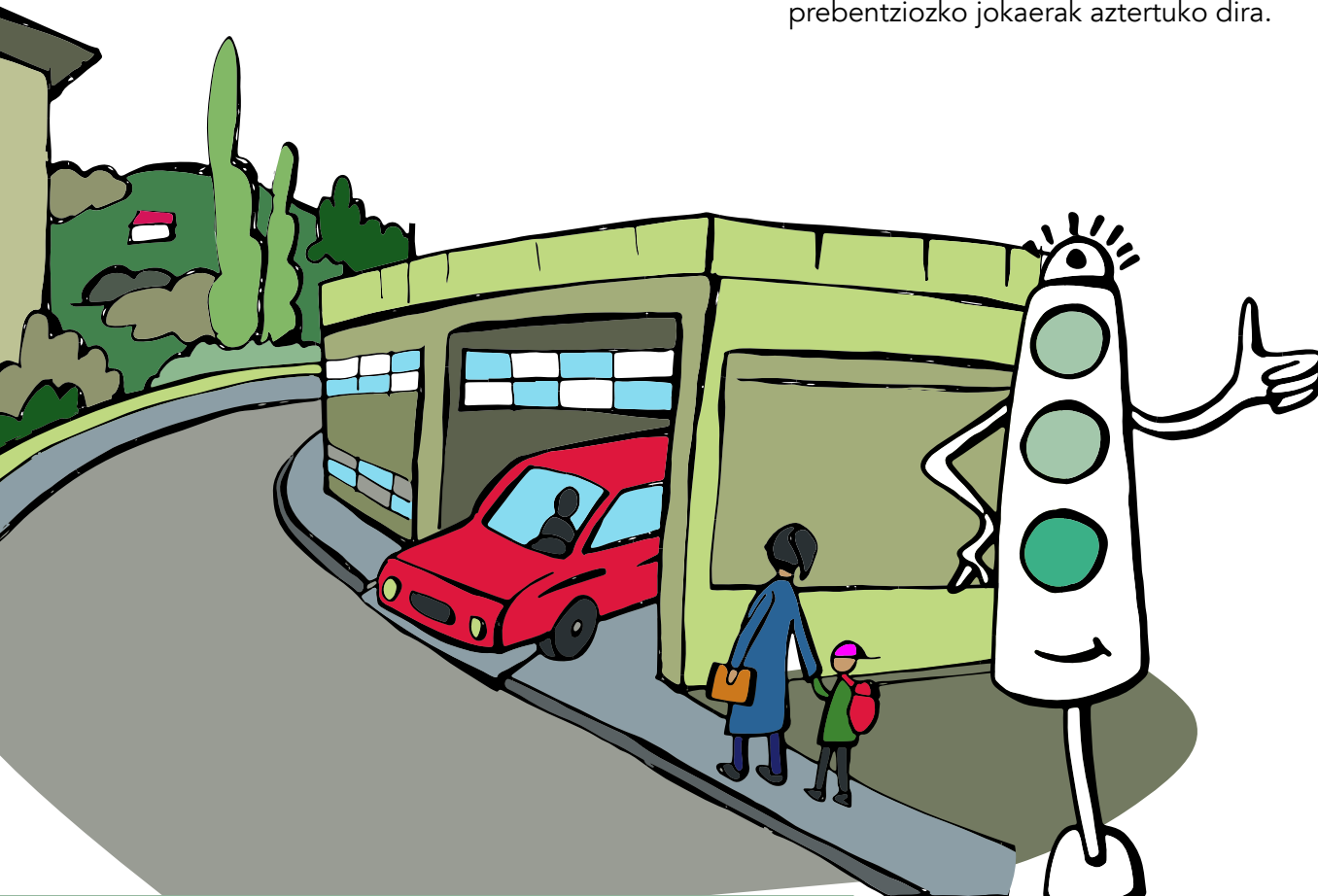
Eranskinak ▶

Sarrera

Dinamika honen abiapuntua **Pasapalabra** joko ezagunaren antzekoa da. Eguneroko bide-egoeretan oinarritutako gaia du, eta bi bertsiotan dago eskuragarri: birtuala eta 3D.

Jolasetik abiatuta, elkarrizketa gidatu bat proposatzen da, karga emozional handiko egoerek bideko erabakietan sortzen dituzten interferentziak aztertzeko.

Dinamika amaitzeko, bide-arriskuak mugatzen edo murrizten dituzten prebentziozko jokoerak aztertuko dira.



Erabilgarritasuna

Ziklo honetako ikasleek gero eta autonomia eta independentzia handiagoa dute joan-etorrietan. Horrek gaitasun zehatz batzuk eskuratu beharra sortzen du, arriskuak behar bezala ebaluatzeko eta bidearekin lotura duen testuinguru bakoitzarekin bat datozen erabakiak hartzeko, segurtasuna lehenetsiz.

Dinamika honek bi sakonera-maila ditu aldi berean:

1. Bide-egoerekin zerikusia duten eguneroko elementuak berrikustea (*Segurtasunaren gurpila jolasa*).
2. Erabaki arriskutsuak edo okerrak hartzerantz eraman gaitzaketen baldintza pertsonalak sakonago aztertzea (elkarrizketa gidatua eta ondorioak).

Fitxa teknikoa

Dinamikaren izenburua:

Segurtasunaren gurpila.

Nori zuzendua:

Lehen Hezkuntzako hirugarren zikloko ikasleak.

Erlazionatutako curriculum-arloak:

- Euskara eta literatura; Gaztelania eta literatura; Atzerriko lehen hizkuntza.
- Gizarte Zientziak.
- Arte Hezkuntza.

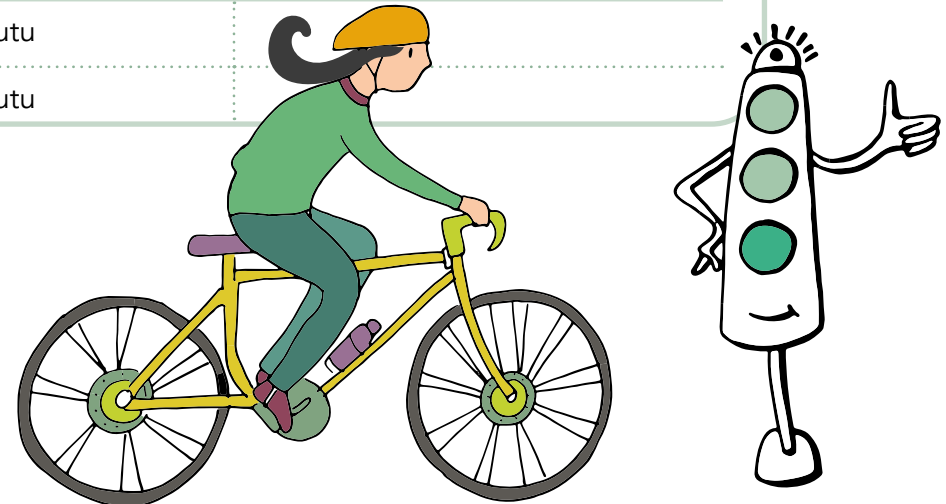
Erlazionatutako mugikortasun segururako gaitasunak:

- Zaurgarritasunaren eta arriskuaren kontzientzia.
- Ingurunearen azterketa.
- Neure burua eta nire emozioak kudeatzea.

Helburuak:

- Inguruko bide-elementuak aztertzea, mugikortasun seguruaren ikuspegitik.
- Bide-egoeretan erabakiak hartzeko gaitasuna alda dezaketen barne-sentsazioak eta egoera emozionalak ezagutu eta kudeatzea.
- Bide-arriskuak murrizten laguntzen duten ekintzak parte-hartzaileen jokabide-multzoan txertatzea.

Jarduerak	Gutxi gorabeherako iraupena	Materialak
JOLASA		
Bertsio birtuala	30 minutu	Ordenagailuak Jolas birtuala
3D bertsioa	30 minutu	Txartelak egiteko: <ul style="list-style-type: none"> • 1. eranskinaren fotokopiak. Kartulina zuriak Erroskoak egiteko: <ul style="list-style-type: none"> • 2 uztai, koloretako kartulinak, errotuladoreak, guraizeak, kola. Jolaserako: <ul style="list-style-type: none"> • Erroskoak. • 2 eta 3 eranskinak. Kronometroa.
ELKARRIZKETA GIDATUA		
	20 minutu	
ONDORIOAK	10 minutu	



Jardueraren garapena

JOLASA

Bertsio birtuala

Bertsio hau bakarka edo taldean egin daiteke.

- **Banakakoa:** ikasle bakoitzak bere ordenagailuan egiten du jokia.
- **Taldekakoa:** ordezkarri batek edo gehiagok jolasten dute ikasgela osoaren aurrean.



3D bertsioa

1. fasea: Hitzak "ehizatzea"

Dinamikari ekin aurretik, lana egiteko bi-koteak osotuko dira. Ikasleei egin beharko dutena azalduko zaie eta horretarako behar den materiala banatuko da (1. eranskina).

Bikote bakoitzak mugikortasunarekin zerikusia duten objektuak, pertsonak edo espazio publikoko xehetasunak behatu eta jasoko ditu: seinaleak, kartelak, obrak, arriskuak... Horretarako, eskolatik gertu dagoen lekuren batera irteera egingo da, taldean.

Aldaerak:

Hezitzailearen irizpidearen arabera, zeregin honako hauek biltzea izan daiteke:

- Hitz bat edo gehiago letra bakoitzeko, hizkuntza batean edo gehiagotan.
- Hitz bat hizkuntza bakoitzeko (euskara, gaztelania eta ingelesa).

2. fasea: Txartelak prestatzea

Ikasgelara itzultzean, bikote bakoitzak jokoaren txartelak sortuko ditu: aurrealdean hitza idatziko dute eta atzealdean definizioa.

Ondoren, gela bi talde handitan banatuko da. Talde bakoitzak atzemandako hitzak berrikusiko ditu, errepikatutako definizioak bateratuz, eta, beharrezkoa bada, gainerako definizioak zuzendu eta hobetuz.

Talde bakoitzak txartel-joko bat osotu eta alfabetikoki ordenatuko du (txartel bat alfabetoko letra bakoitzeko). Txartelen bat soberan bada, hurrengo baterako gordeko da.

3. fasea: Gurpilak prestatzea

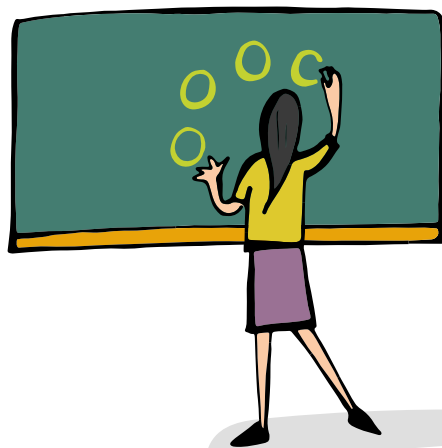
Talde bakoitzak gurpil bat egingo du. Horretarako, 27 kartulina zati moztu eta horietako bakoitzean alfabetoko letra bat idatziko dute.

Ondoren, letrak uztaian itsatsiko dira, alfabetikoki ordenatuta.

Bi gurpilak ikasgela osoak ikusteko moduko lekuan jarri eta jolasa hasiko da.

Aldaera:

Fase hau sinplifikatzeko, gurpilak edo erroskoak arbelean marraztu daitezke.



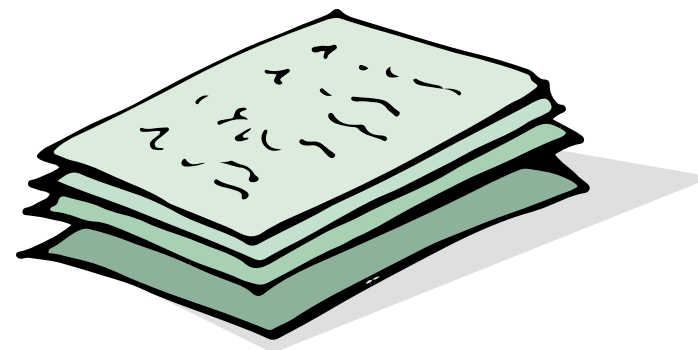
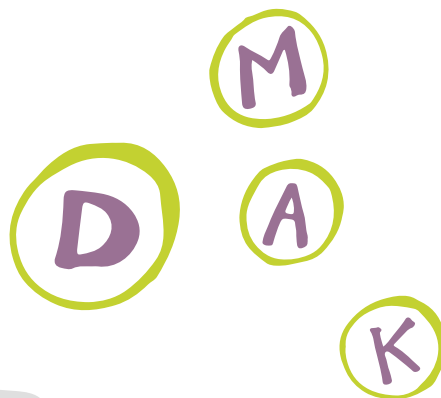
4. fasea: Jolasaren dinamika

Jolasaren helburua ahalik eta hitz zuzen gehien -eta akats gutxien- lortzea da, ahalik eta denbora laburrenean.

ROLAK:

Talde bakoitzak rol hauek banatuko ditu bere taldekideen artean:

- **Aurkezlea:** Definizioak irakurriko ditu.
- **Lehiakidea:** Jokalari bat edo gehiago talde bakoitzeko.
- **Kronometroa:** Denboraren ardura izango duen taldekidea.
- **Idazkaria:** Puntuazioak idatziko dituen taldekidea.



JOLASAREN ARAUAK:

Jolasa hasi aurretik, taldeek prestatu dituzten txartelak trukatuko dituzte (1. taldeak 2. taldeak prestatutako hitzekin jokatu du eta alderantziz).

Lehiakideak gurpil edo erroskoen ondoan kokatu dira.

Aurkezleak kontrako taldearen definizioak irakurriko ditu, ordena alfabetikoan, bilatu nahi den hitzaren hasierako letra gogoratu.

"E-tik hasten da. Oinezkoentzako bidearen zati bat. Ibiltzeko balio du, ez jolasteko."

Lehiakideak zer egin erabaki beharko du:

- Erantzuna jakinez gero, erantzun.
- Erantzuna ez badaki, hitza pasatzea, hurrengo letrara salto egitea, "Hitzapasa" esanez.
- Hitza jakin ez arren, edo zalantzak izan arren, erantzuteko arriskua hartu.

Aurkezleak erantzuna egiaztatuko du:

- Lehiakideak emandako erantzuna zuzena bada, hurrengo letrarekin jarraituko du jolasak.
- Erantzuna ez bada zuzena, txanda beste taldeari pasatuko zaio.
- Lehiakideak hitza pasatzeko eskatuz gero, jolasa une batez gelditu eta hurrengo letrarekin hasiko da berriro. (Lehen txanda osoa egiten denean, parte-hartzaileek hitzapasa erabili duten letra eta definizioetara itzultzeko aukera izango dute).

Idazkariak 2. eranskineko orrian jasoko ditu datuak:

- Asmatutako definizio bakoitzeko puntu bat gehituko du.
- Hitza pasatzeko eskatzen denean zein letratan izan den idatziko du.
- Akats kopurua eta dagozkien letrak zenbatuko ditu.

Denbora zaintzeko ardura duen pertsonak kronometroa eskura izango du eta denbora geldituko du txanda beste taldera pasatzean. Txanda berreskuratzean kronometroa berriz ere martxan jarriko du.

Bikote bakoitzak gehienez hamabost minutu izango ditu gurpila edo erroskoa

bukatzeko. Denbora hori amaitzean bikoteak ezingo du gehiago jokatu.

JOLASAREN AMAIERA:

Jolasa amaitutzat joko da baldin eta taldeetako batek:

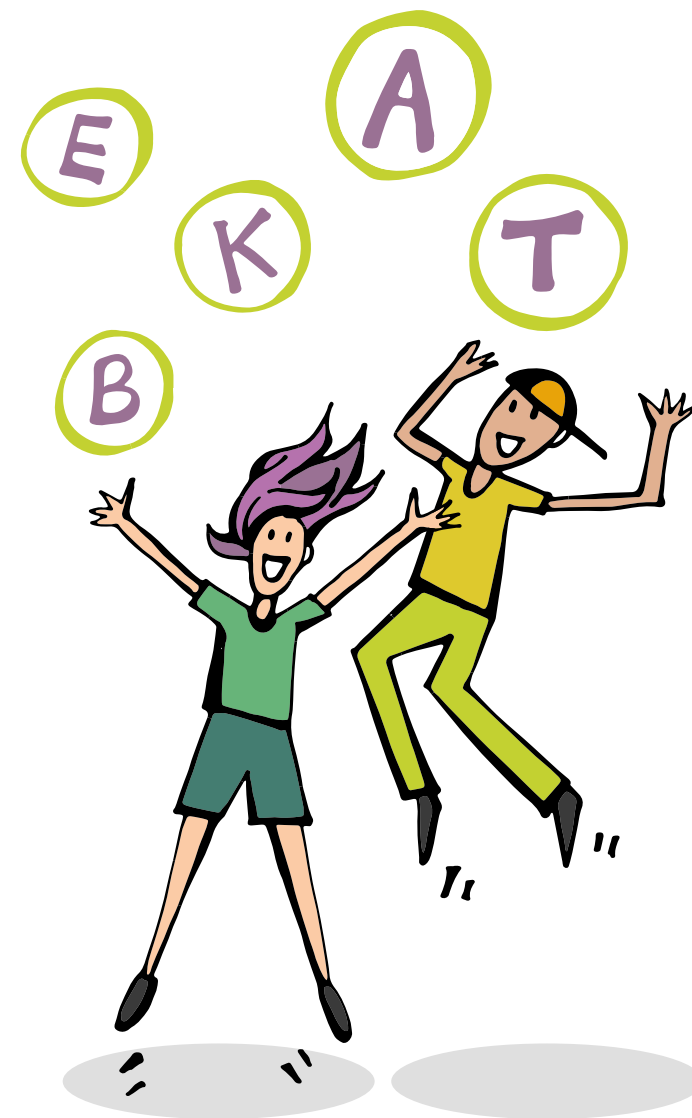
- Hitz denak asmatzen baditu.
- Jadanik ez badu erantzuteko definiziorik.
- Denbora agortu bada.

Talde honek irabaziko du:

- Ahalik eta definizio gehien akatsik gabe asmatzea lortu duen taldeak, edo
- Akats kopuru bera izanda, ahalik eta definizio gehien asmatu dituenak, edo
- Definizio zuzen kopuru bera izanda, akats gutxien egin dituenak.

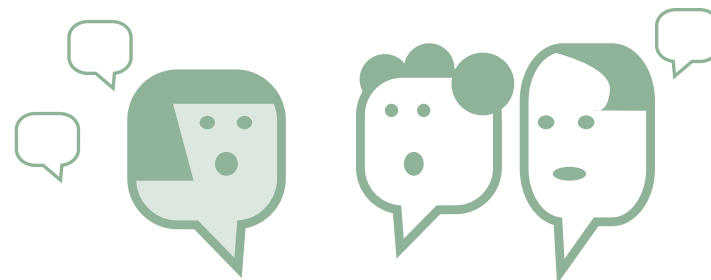
Aldaerak:

- Bi jokalaritako talde bakoitzeko.
- Erabilgarri izango duten denbora beste sistema baten mende jar daiteke: adibidez dadoak jaurtitzea.
- Jolas berean hainbat hizkuntza konbinatzea.



ELKARRIZKETA GIDATUA

Jolasa amaitutakoan, gertatutakoa aztertuko da elkarrizketa gidatu baten bidez. Hona hemen elkarrizketa hau egiteko gidoi proposamen bat.



Ezagutzen zenuten segurtasunaren gurpila jokia? Zer iruditu zaizue? Gustatu zaizue?

Zer gustatu zaizue gehien? Eta gutxien?
Baliteke asmatu izana positibotzat jotzea eta akatsak egitea negatibotzat.

Nola sentitzen zineten hitz bat asmatzean?
Urduritasuna, poza, gehiago irabazteko gogoia, ospatzeko gogoia...

Eta hitza ez zenekitenean edo ez asmatzean nola sentitzen zineten?
Beldurra, presa, taldekideen presioa, estresa, amorrua huts egitean, poza hitz zuzena esatean, ezinegona taldekide batek nik nekien hitza ez jakitea ikustean ...

Eta sentitzen zenuten horrek... izan al du eraginik jokia nola jarraitzen zenuten moduarekin?

Beldur horiek direla eta, batzuetan oker erantzun dutela esatea nahi da, beste batzuetan denbora gehiegi eman dutela hitza pasatu ordez, edo hitz bat asmatzeak arreta kendu diela hurrengo hitzaren definizioa entzuteko...

Orduan, Zer gertatu zaizue? Sentitzen zenutenak ez dizue uzten jokia behar bezala egiten? Akats gehiago egin dituzue? Uste duzue hobeto egingo zenuketela emozio horiek guztiak hobeto erabili izan bazenituzte?

Batzuetan, emozioekin puxikekin bezala gertatzen zaigu: puxika bat airez beteta daukazunean eta hustu nahi duzunean, puztu duzun tokitik aska dezakezu bat-batean. Zer egiten du orduan globoak?

Kontrola galtzen du eta alde batetik bestera ibiltzen da kontrolik gabe.

Zer egin dezakegu puxika hori ez deskontrolatzeko?

Airea pixkanaka ateratzen utzi beharko genuke, zenbat aire irteten den kontrolatuz.

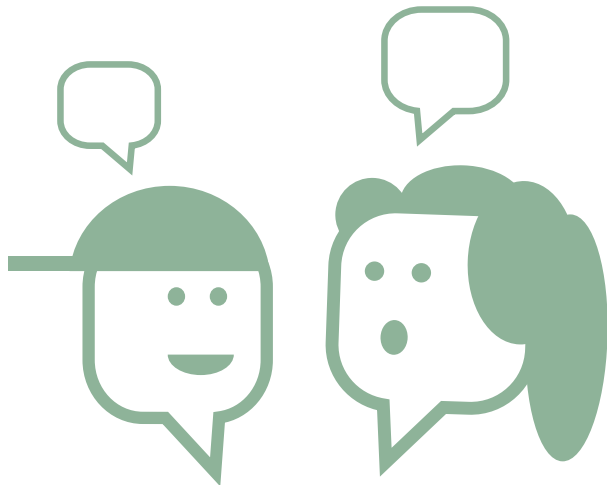
Baina pertsonak ez gara zehazki puxikak. Zer egin dezakegu tentsioan edo urduri gaudenean, puxikaren antzera kontrola ez galtzeko, ahalik eta akats gutxien egiteko?

Lasaitzea, arnasa sakon hartzea, hitz egin aurretik zenbatzea, segundu batzuek geldirik egotea... hitzapasa egitea.

Bizitza errealean ere antzeko zerbait gertatzen zaigu batzuetan. Gogoratzten al duzue egoera konkreturen batean presioz, antsietatez edo alaiegi sentitu zaretela eta horrek akatsen bat egitea eragin dizuela?

Kalean mugitzen garenean ere gertatzen zaigu. Zer unetan egin dezakegu akatsen bat kaletik goazenean?

Presaka gabiltzanean, lehenago iristeko bide motzago baina arriskutsuago bat aukeratzten dugunean, semaforo bat gorritz zeharkatzen dugunean berde egoteari itxaron gabe, gure taldearekin bidean gertatzen denari kasurik egin gabe ondo pasatzen ari garenean...



Kaletik mugitzean ere **hitzapasa** bat erabil dezakegu. Noiz erabiliko genuke?

Adibidez, oinezkoen semaforoa gorrian jartzeko zorian dagoenean eta beste neska-mutil batzuk kalearen beste aldean nire zain daudenean, presioa sentitzen dut haiekin elkartzeko, baina hobe da semaforoa berde jarri arte zain egotea.

Akatsak saihesteko eta gure kaleetan barna oinez edo bizikletaz segurtasunez mugitzeko egin dezakegun beste ezer bururatzen al zaizue?

Galdera horrek ideia zaparrada baten itxura hartuko du, eta ideia horiek arbelean idatziko dira. Hona hemen taldeari parte hartzea kostatzen bazaio erabil daitezkeen adibide batzuk:

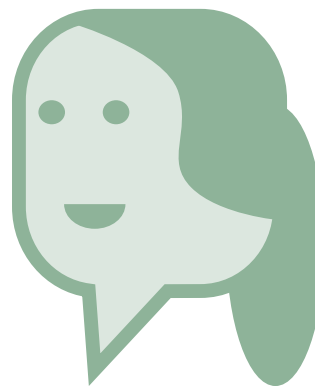
Jokabide seguruak kalean mugitzean:

- Gaitutako eremuetatik, oinezkoen pasabideetatik edo semaforoan bidez araututakoetatik bakarrik gurutzatu eta kontuz gurutzatu. Ez gurutzatu kalearen erditik edo autoen artetik.
- Bidean sor daitezkeen oztopoei arreta jartzea.

- Aurikularrak edo kaskoak ez erabiltzea, soinu bidez hauteman ditzakegun arriskuak (klaxonak edo motoren zarata) detektatzeko gaitasuna mugatzen dutelako.
- Oinez gabiltzanean mugikorra ez begiratzea.
- Ibilbide argiztatuak bilatzea, ikusiak izateko, nahiz eta oinez edo bizikletaz bide luzeagoa egin behar.
- Oinezkoentzako pasabide batean, galtzadara jaitsi baino lehen, zirkulazioa arreta handiz behatzea.
- Saihestu ibilgailu batetik bat-batean jaitea edo kalea korrika gurutzatzea.
- Kalea zeharkatu aurretik autoek abiadura moteldu dutela ziurtatu.
- Seinaleei arreta jartzea, informazioa eman eta arriskuez ohartarazten dutelako.
- Bidegorrietatik oinez edo korrika ibiltzea saihestea, bizikletentzako bideak direlako eta errespetatu egin behar direlako.
- Bizikletaz zirkulatzeko bidegorria erabiltzea.
- Gogoratu bizikleta garraiobide bat dela eta ez jostailu bat; beraz, egoera onean egon dadin zaindu behar da; funtzionamendua berrikusi behar da; eta ekipamendu egokia behar du (kaskoa, argiak, katadioptrikoak...).

Elkarrizketan zehar lortu beharreko helburuak hauek dira:

- Emozioen deskontrola akatsak egiteko probabilitate handiagoarekin lotzea.
- Emozioen eraginak bide-egoeretara eramatea.
- Emozio handiko egoeretan erabili ahal izateko jokaera alternatiboak eskaintzea.
- Bide-jokaera seguruak jarraitzearen garrantzia azpimarratzea, akatsak saihesteko.



ONDORIOAK

Jarduera amaitzean, taldeak ondorio hauek atera behar ditu:

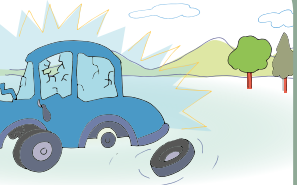
- Karga emozional handiko egoerek (gehiegizko poza, beldurra, antsietatea, egonezina) akatsak egiteko joera handiagoa sortzen digute, baita bide-testuinguruetan ere.
- Egoera horiei aurre egiteko, **hitzapasa** da estrategia hoberena: erabaki bat hartu aurretik, segundo batzuk hartzea pentsatzeko.
- Gainera, badira beste jokaera batzuk bideetako arriskuak murrizten eta akatsak prebenitzen laguntzen dutenak.

Jarduera osagarriak

ARLOA:
HIZKUNTZA

13. jarduera. **Egin ditzagun galderak eta eztabaida dezagun.**

13



ARLOA:
MATEMATIKAK

11. jarduera. **Maiteren etxeko lanak.**

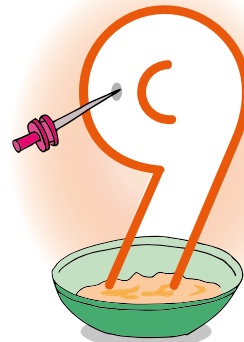


ARLOA:
ARTE HEZKUNTZA

7. jarduera. **Nire emozioak kalean eta museoan.**

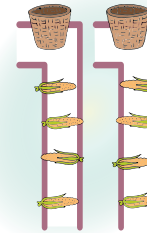


9. jarduera. **Arrautza kalteberak.**

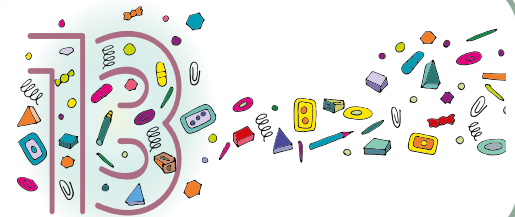


ARLOA:
GORPUTZ HEZKUNTZA

11. jarduera. **Artaburu eroak.**



13. jarduera. **Bakarri, bikotean, lagunduta.**



14. jarduera. **Lankidetzako aulkiak.**



1. ERANSKINA

INFORMAZIOA
JASOTZEKO FITXA

LETRA	HITZAK		
	EUSKERA	GAZTELANIA	INGELESA
A			
B			
D			
E			
F			
G			
H			
I			
J			
K			
L			
M			
N			
O			
P			
R			
S			
T			
U			
X			
Z			

2. ERANSKINA

ERANTZUNEN FORMULARIOA

Idatzi taula honetan zure taldearen emaitzak. Letra bakoitzeko:

- Hitza zuzena bada, gehitu puntu bat.
- Adierazi **hitzapasa** eskatu den.
- Hitzen bat oker esan bada, idatzi.

LETRA	ZUZENA	OKERRA	HITZAPASA
A			
B			
D			
E			
F			
G			
H			
I			
J			
K			
L			
M			
N			
O			
P			
R			
S			
T			
U			
X			
Z			
	ERANTZUN ZUZEN KOPURUA	AKATS KOPURUA	HITZAPASA KOPURUA
AZKEN EMAITZA			

3. ERANSKINA

HITZEN ETA DEFINIZIOEN ADIBIDEA

LETRA	DEFINIZIOA	HITZA
A	Ibilgailu batek egiten duen espazioaren eta egiteko behar duen denboraren arteko erlazioa da.	Abiadura
B	Errepidea gurutzatu aurretik beti egin behar da.	Begiratu
D	Bizikletaz goazenean beste ibilgailuekin istripurik ez izateko gorde beharreko tartea.	Distantzia
E	Oinezkoak ibiltzeko bidea. Oinez ibiltzeko da, ez jolasteko.	Espaloia
F (du)	Ibilgailuen eta oinezkoen mugimendua arautzen duen elementua, gelditu eta txandaka jarrai dezaten.	Semaforoa
G	Ibilgailu motordun batzuk behar duten erregai kutsakorra.	Gasolina
H	Istripu mota bat. Oinezkoek edo txirrindulariek min handia har dezakete.	Harrapaketa
I	Pertsonak edo gauzak garraiatzeko gailua.	Ibilgailua
J	Ezin da autoak pasatzen diren lekuan egin.	Jolastu
K	Bizikletaz goazenean derrigorrez jantzi behar dugun babesgailua.	Kaskoa
L	Kaleko trafikoa arautzeko arauen multzoa.	Legea
M	Oinezkoen pasabideetan zuriak dira.	Marrak
N	Ingurumena, izadia, oinez edo bizikletaz mugitzean zaintzen duguna.	Natura
O	Kalean oinez dabilzan pertsonak.	Oinezkoak
P	Mugitzeko erabiltzen den jostailua. Ez da ibilgailua.	Patinetea
R (du)	Begirunea, norbera eta besteak kontuan hartzea eta baloratzea.	Errespetua
S	Kaleko elementua: Trafikoa arautzeko eta informazioa emateko erabiltzen da.	Seinalea
T	Ibilgailuen zirkulazioa kaleetatik eta bideetatik.	Trafikoa
U	Ibilgailuan eserlekura lotzen nau.	Uhala
X (letra du)	Bizikleta gidariek arreta deitzeko erabili behar duten soinu-gailua.	Txirrina
Z	Istripu baten kalte fisiko arin edo larriak izan dituen pertsona.	Zauritua

Material honen egileak:



formaccio

taller kreatiboa
taller creative
creative workshop

tk

2021
