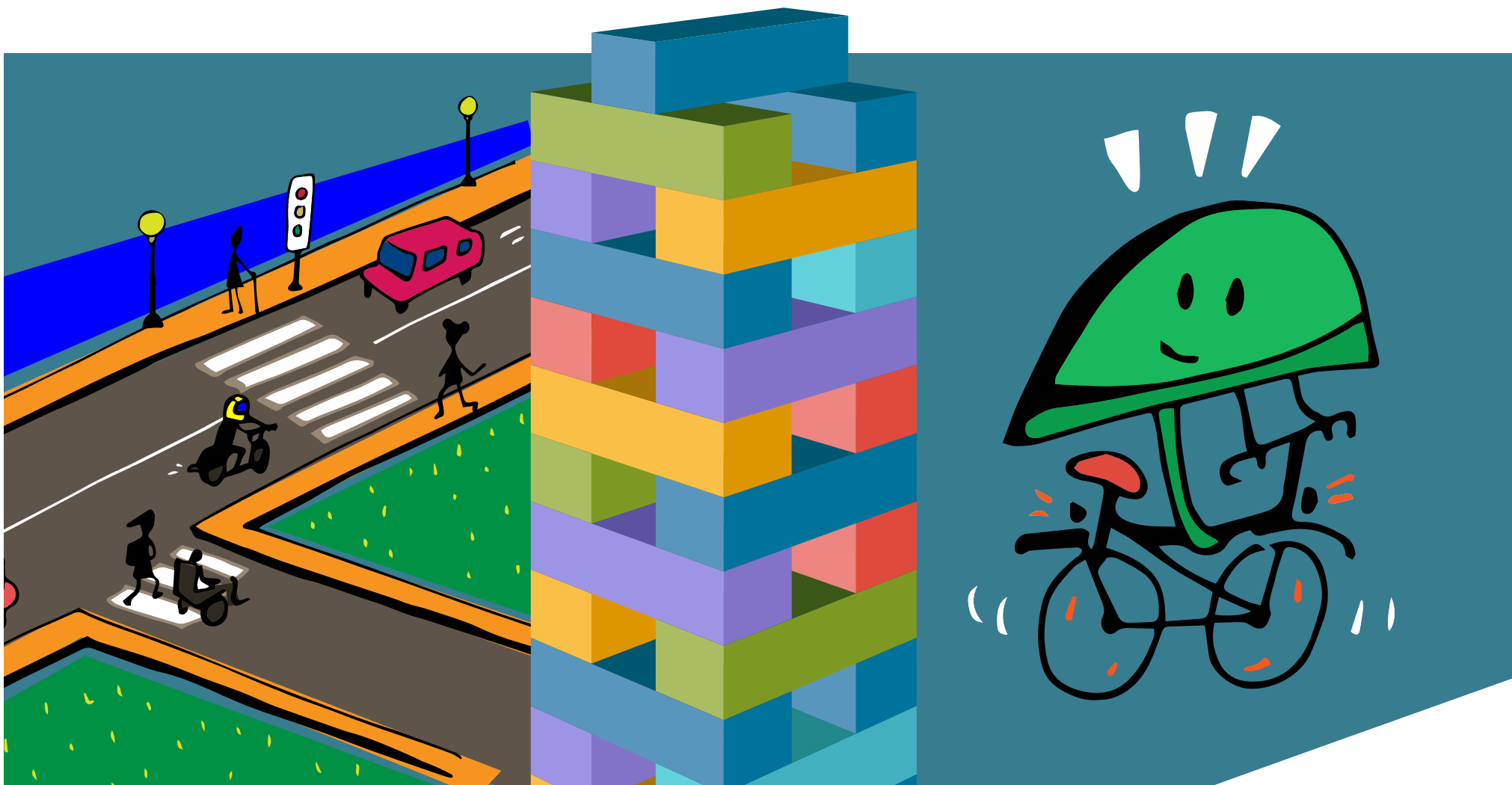




EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

LEHEN HEZKUNTZA / BIGARREN ZIKLOA

Arriskuaren dorrea





Sarrera ▶

Fitxa teknikoa ▶

Jardueraren garapena ▶

Jolasa :

Elkarrizketa gidatua :

Ondorioak :

Jarduera osagarriak ▶

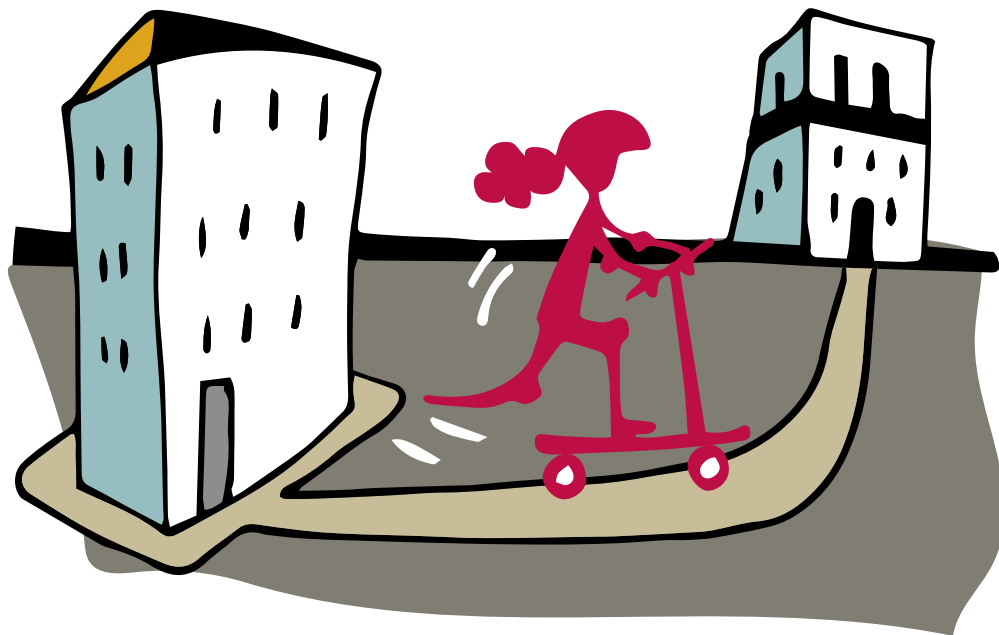
Eranskinak ▶

Sarrera

Dinamika honen abiapuntua **Jenga** jolas ezagunaren egokitzapena da, bi bertsiotan eskura daitekeena: birtuala eta 3D.

Jolasa garatu ondoren, elkarrizketa gidatua erabiliko da jolasean gertatutakoa mugikortasunarekin loturiko egoera desberdinekin erlazionatzeko.

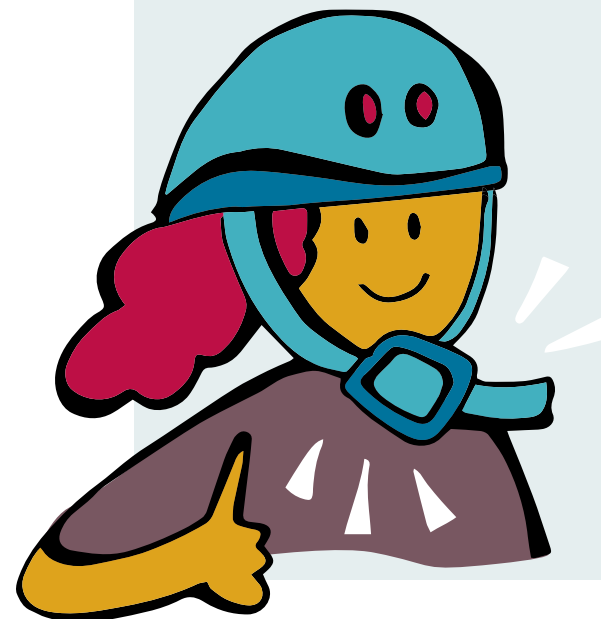
Dinamika amaitzeko, bide-arriskuak mugatzen edo murrizten dituzten prebentziozko jokaerak azpimarratuko dira.



Erabilgarritasuna

Adin horietan, haurrek autonomia handiagoa hartzen dute joan-etorrietan, eta mugikortasunarekin loturiko lehen arriskuak beren gain hartzen dituzte, lehenago helduek hartzen zituzten erabakiak hartu behar baitituzte.

Jolasaren bidez ekintza bakoitzaren arriskua behar bezala kalibratzearen eta behar diren neurriak hartzearen garrantziaz sentsibilizatu nahi dira parte-hartzaileak.



Fitxa teknikoa

Dinamikaren izenburua:

Arriskuaren dorrea.

Nori zuzendua:

Lehen Hezkuntzako bigarren zikloko ikasleak.

Erlazionatutako curriculum-arloak:

- Matematikak.
- Balio sozial eta zibikoak.
- Gorputz Hezkuntza.
- Arte Hezkuntza.

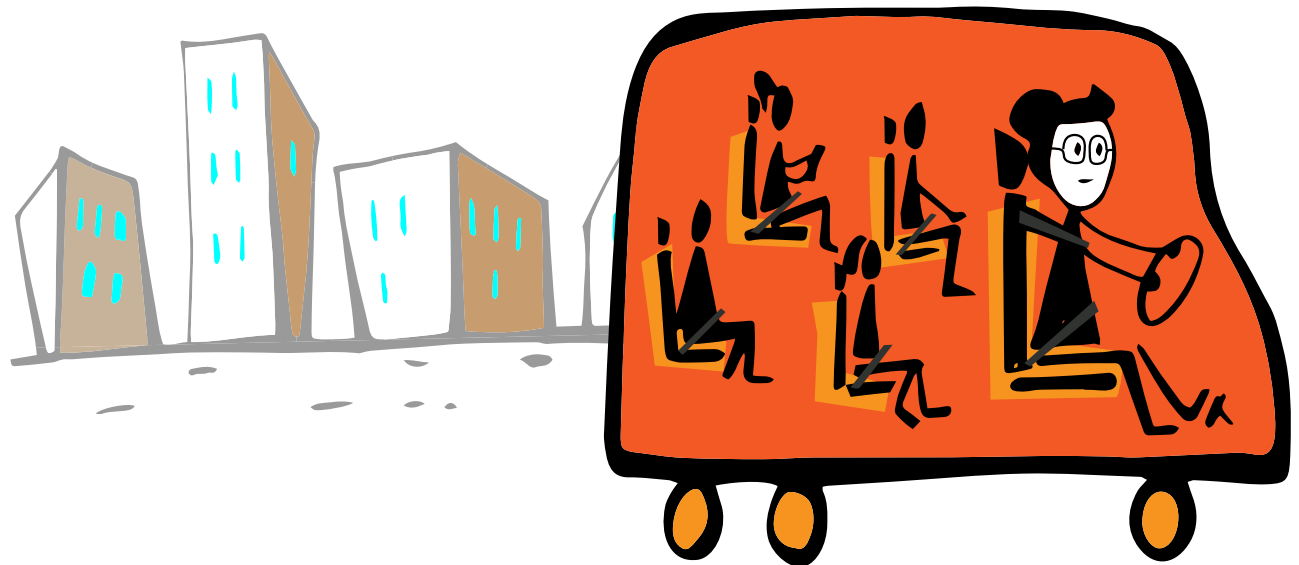
Erlazionatutako mugikortasun segururako gaitasunak:

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

Helburuak:

- Mugikortasunarekin loturiko egoera bakoitzaren arrisku-maila behar bezala hautematea.
- Erabakiak ondo hartzeak arriskua murrizteko oinarritzko estrategia gisa duen garrantziaz hausnartzea.

Jarduerak	Gutxi gorabeherako iraupena	Materialak
JOLASA		
Bertsio birtuala	25 minutu	Ordenagailuak Jolas birtuala
3D bertsioa	25 minutu	54 pieza laukizuzen (tamaina gomendatua: 7x4x21 cm).
ELKARRIZKETA GIDATUA		
	25 minutu	Aulkiak biribilean jarrita. Orriak eta margoak.
ONDORIOAK	10 minutu	1. Eranskina. Bideko jokaera seguruak.



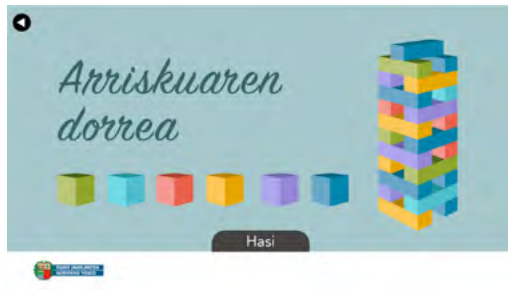
Jardueraren garapena

JOLASA

Bertsio birtuala

Bertsio hau bakarka edo taldean egin daiteke.

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

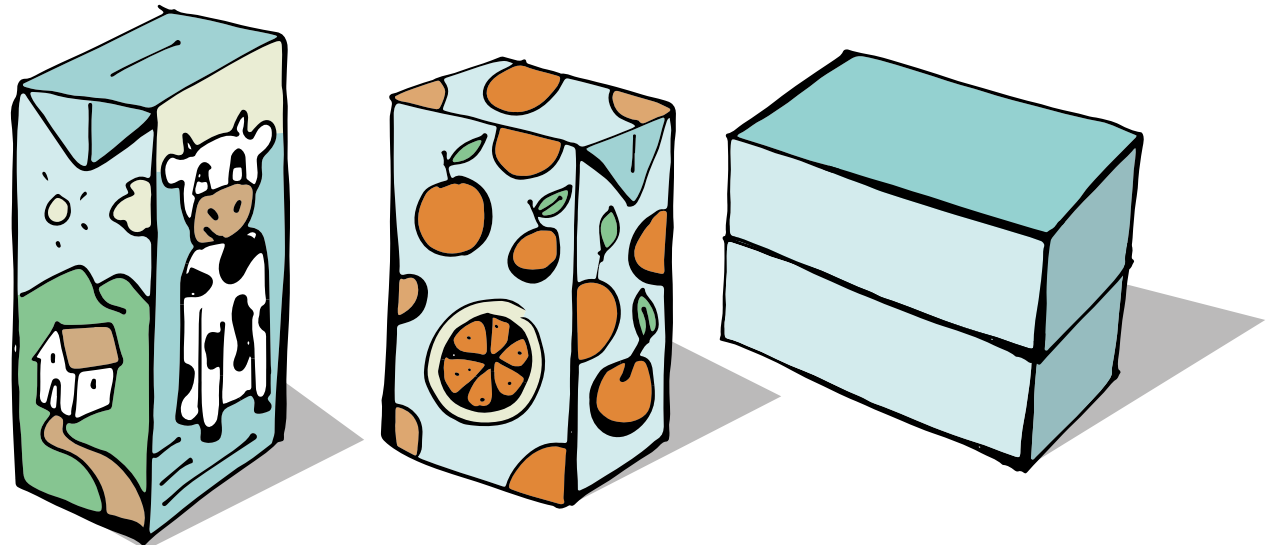


3D bertsioa

1. Fasea. Blokeen eraikuntza

3D bertsiorako 54 bloke behar dira, erraz manipulatzeko modukoak.

Bloke horiek material birziklatuarekin egin daitezke, adibidez, apaindutako tetrabrikekin. Funtsezkoa da bloke guztiak tamaina berekoak izatea eta ertz zuzenak izatea.



2. Fasea. Jolasaren dinamika

Dorrearen eraikuntza:

Gelako talde osoak hartzen du parte dorrearen eraikuntzan. Eraikuntza hainbat solairu eratuz egingo da. Solairu bakoitza hiru bloke elkartuz eraikitzen da. Solairu bakoitzeko blokeen norabidea hurrengo solairuko blokeen norabidearekiko perpendikularra da.

Jolasaren arauak:

Jokoaren helburua blokeak manipulatzeko da, dorrea erori gabe.

Horretarako, txandaka jokatu duten bi talde osatuko dira. Txanda bakoitzean, taldeko ordezkari batek aukeratu duen blokea kendu beharko du, betiere azken pisu osoaren azpitik, eta pieza hori norabide egokian jarri, azken solairu horren gainean. Pieza bere lekuan jarri ondoren dorrea zutik badago, txanda beste taldeari pasatuko zaio.

Goiko solairua 3 blokerekin osatu behar da hurrengo hasi aurretik.

Jolasaren amaiera:

Dorrea erori gabe bloke bat jartzea lortu duen azken taldeak irabaziko du.

Aldaerak:

- 2 talde baino gehiago dorre berean.

- **Koloreak eta artea:**

- Blokeak sei multzotan banatu eta multzo bakoitza kolore desberdinez margotu.
- Ondoren, dado bat egin eta aurpegi bakoitza aukeraturako koloreekin margotu.
- Jolastean, taldeak dadoa jaurtiko du eta dadoaren kolore bereko blokea mugitu beharko du.

- **Biderkatzeko taulak:**

- Taularen emaitzak (ikus irudia) blokeen aurpegi batean idazten dira, agerian dagoen aurpegian.

- Zein adreilu kendu behar den zehazteko, bi dado botatzen dira. Produktuaren emaitzak aterako den blokea adierazten du.

- **Konzentrazio-arietak:**

- Txanda bakoitzean, aurkariak hainbat galdera egingo dizkio blokea ateratzen saiatzen ari den ordezkariari, eta hau ahalik eta galdera gehien behar bezala erantzuten saiatu beharko da.



ELKARRIZKETA GIDATUA

Jolasa amaitzean edo 20 minutu igaro ondoren, taldea biribilean eseriko da eta jolasean gertatutakoari buruzko elkarrizketa bat planteatuko du hezitzaileak:

Arriskuaren Jenga jokoa ezagutzen zenuten? Zer iruditu zaizue? Gustatu zaizue?

Zer SENTSazio zenituzten gorputzean bloke bat ateratzea egokitu zaizuenean?

Urduritasuna, izerdia, bihotz taupaden erritmoa handitzea, dardara...

Zergatik uste duzue hori sentitzen zenutela?

Dorrea erortzeko beldurra, blokea ondo ez aukeratzearen antsietatea...

Horrela sentitzen zinetenean, errazagoa ala zailagoa zen zer bloke mugitu erabakitzea? Zein adreilu zeuden solte ikusteko gai zineten? Aukerarik onena BALORATU ondoren aukeratzen zenuten zein bloke mugitu?

Beldurrez edo antsietatez erabaki ari-negiak eta okerrak hartzea errazagoa dela esatea bilatzen da.

Inoiz gertatu zaizue bloke bat ateratzen hasi zaretela eta bloke hori egokia ez zela iruditu zaizuela?

Aukeratu ahal izan bazenute, zer egingo zenukete une horretan?

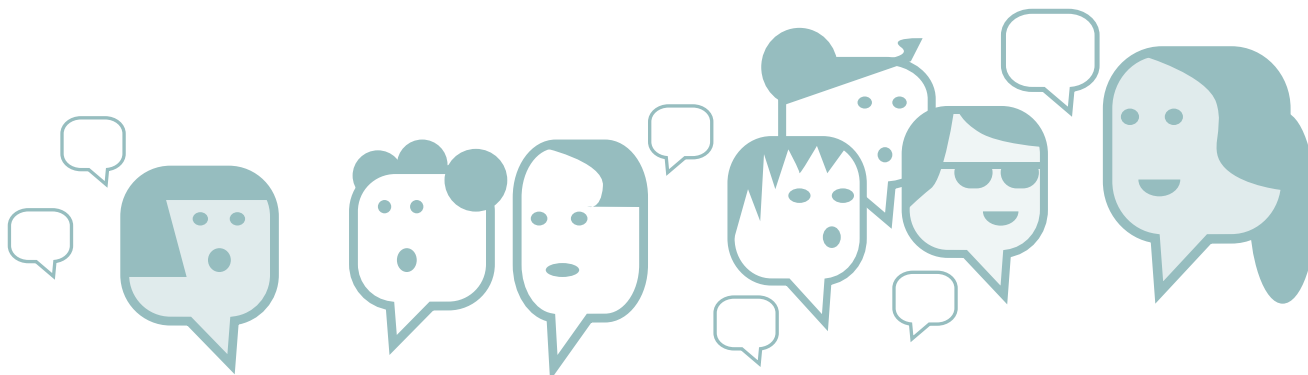
Beste bloke bat aukeratu.

Zergatik?

Arriskua handiegia zelako.

Agian ez duzue blokea behar bezala aukeratu. Antsietatea, urduritasuna eta/edo beldurra sentitzen zenuten, eta blokea aukeratu duzue aukera guztiak kontuan hartu gabe... Eta bizitza errealean... Inoiz gertatu zaizue jolasean sentitu dituzuen sentsazio berak sentitu eta horrek okerreko erabakia hartzea eraman zaituztela?

Adibidez, azterketa batean, erantzun okerra ematea.



Erabakiak presaka hartu arren, dorrea ez da beti erortzen. Erantzun bat okerra izan arren ere azterketa gainditu dezakegu. Hala ere, une txarra pasatzen da, ezta?

Batzuetan kalean ere antzeko zerbait gertatzen da... inoiz gertatu al zaizue erabaki bat hartu eta erabaki honen ondorioz arrisku handia izatea?

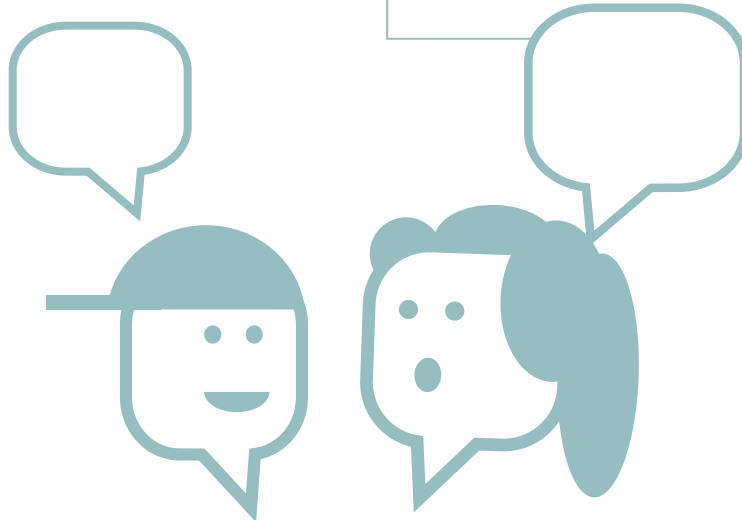
Ikasleek arinegi hartutako erabakiak arriskua areagotzearekin edo alferrikako arriskuak hartzearekin lotu ditzatela nahi da. Adibidez, autoentzat semaforoa anbarrean ikusi eta juxtu ibilgailuak martxan jartzean kalea zeharkatzea, korrika.

Dorreak, batzuetan bizitza errealean bezala, bloke bat mugitzen hasi ondoren, ezin duzu beste bat aukeratu. Hala ere, beti dago lehenago egin daitekeen zerbait. Zer egiten zenuten jolasean zehar blokea ez erortzeko?

Behatu zer posiziotan dagoen, gainean edo azpian hutsuneak dituen, aurreko txandan mugitu den... eta aukeratu dorrea erortzeko arrisku txikiena duen blokea.

Eta nola aplikatu dezakegu hori bera kalean eta errepidean istripurik ez izateko?

Ingurunea behatzea, distantziak kalkulatzeko, arauak errespetatzea eta erabakirik egokiena hartzea.



Ekintza seguruak marraztuko ditugu

Jarduera amaitzeko, irakasleak esango du kalean eta errepidean istripurik ez izateko hainbat ekintza daudela.

Ondoren, 1. eranskinetako txartelak poltsa edo kaxa batean sartu eta ikasle bakoitzari bat ateratzeko eskatuko dio.

Ondoren, txartel bakoitzak ekintza seguru bat deskribatzen duen esaldi bat duela azalduko du. Esaldiak 6 kategoriatan sailkatzen dira, honako kolore hauei lotuta:



Kaskoaren erabilera.



Segurtasun-uhala.



Aire zabalean jolastea.



Autobusa.



Kalea gurutzatzea.

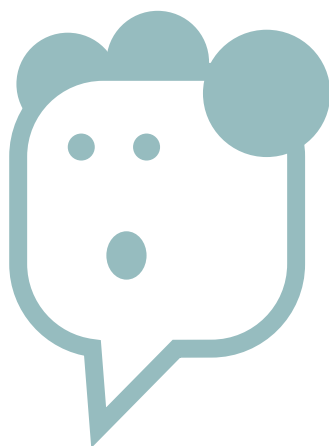
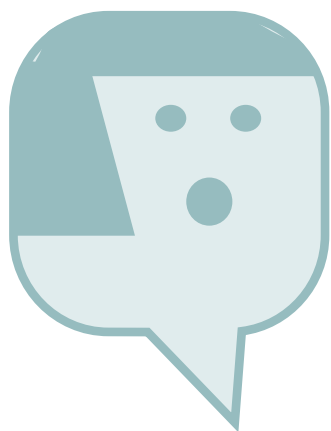
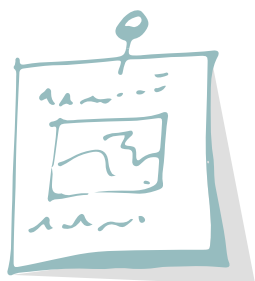
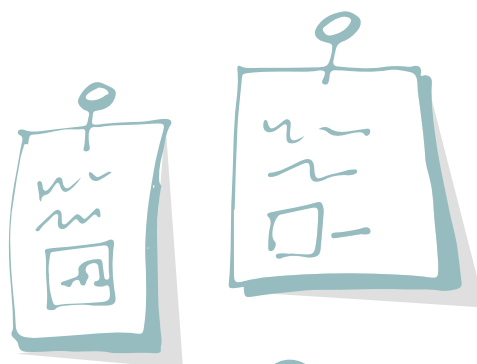
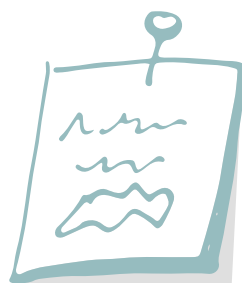


Telefonoa eta beste gailu batzuk.

Irakasleak, gelako hormetan, horma-irudi bezala, tarte mugatu bat jarriko du kategoria bakoitzerako (koloretako kartoi meheak, paper jarraitua... erabiliz).

Ikasle bakoitzak bere esaldia irudikatzen duen marrazki bat egin beharko du, eta gero dagokion lekuan jarri.

Azkenik, esaldiak eta irudiak taldean aztertuko dira.



ONDORIOAK

Irakasleak taldeari ideia hauek aztertzen lagunduko dio:

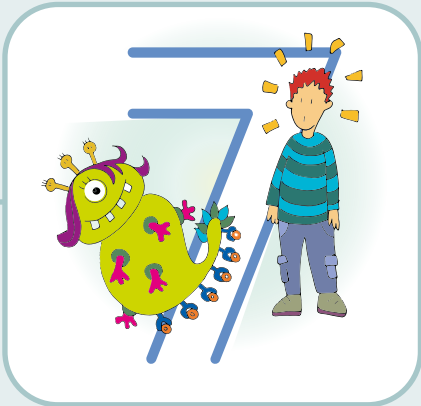
- Egoera arriskutsuan gaudenean, gure gorputzak antsietatez eta beldurrez abisatzen digu. Horregatik, gure gorputzaren sentrazioak "entzun" behar ditugu.
- Beldurra eta antsietatea ez dira lagun onak erabakiak hartzeko orduan; horregatik, funtsezkoa da horiek noiz sentitzen ari garen identifikatzea.
- Mugitzen garenean, erraza da egoera arriskutsuak aurkitzea. Batzuetan guk eragiten ditugu, beste batzuetan ez. Horregatik da garrantzitsua beti kontuz ibiltzea.
- Kalterik ez izateko, onena "errezeta-bilduma" bat edukitzea da, eta mugitzen garenean erabiltzea. Errezeta hauekin errazagoa da erabaki onak hartzea.

Jarduera amaitzeko, ikasleek egindako irudiekin egindako horma-irudia berrikusiko da. Horma-irudi horretan egongo dira gure joan-etorriak egiterakoan arriskua murrizteko "errezeten" osagaiak.

Jarduera osagarriak

ARLOA:
HIZKUNTZA

7. jarduera. **Etzetik ikastetxera.**

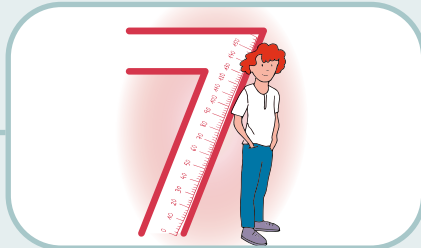


10. jarduera. **Istripua.**



ARLOA:
MATEMATIKAK

7. jarduera. **Segurtasun-aulkia.**



9. jarduera. **Gai arriskutsuen kamioia.**



10. jarduera. **Oparia.**

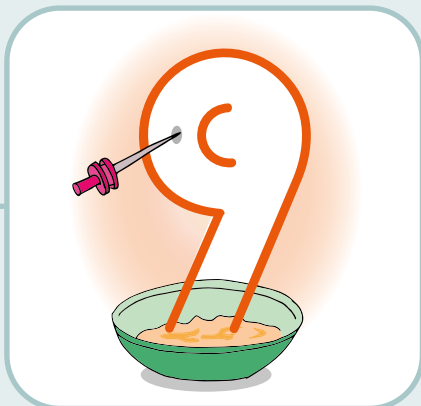


ARLOA:
ARTE HEZKUNTZA

6. jarduera. **Labirintoa.**

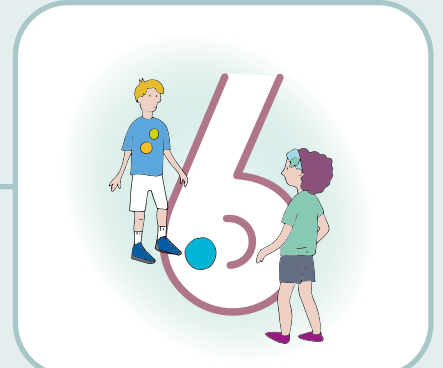


9. jarduera. **Arrautza kalteberak.**



ARLOA:
GORPUTZ HEZKUNTZA

6. jarduera. **Hainbeste iskanbila; adi!**



10. jarduera. **Globoak babestu ala ehizatuko ditut?**





KASKOAREN ERABILERA



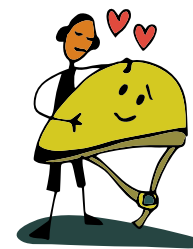
1. Gogoratu esaten dizudana: kaskoa eta argiak, beharrezkoak dituzu biak.



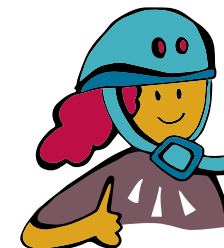
2. Izan kontuan, bizikletan ibiltzeko, kaskoa beti buruan!



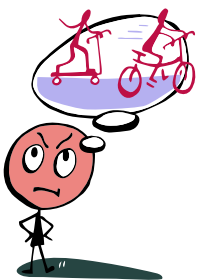
3. Erabili burua! Patinetean ere kaskoa soinean.



4. Kaskoa eta burua... bikote perfektua!



5. Ondo jarrita eta lotuta kaskoa, bestela alferrikakoa!



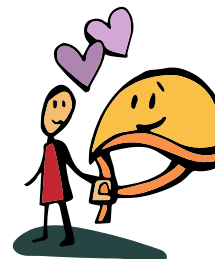
6. Gurpil gainean eta kaskorik ez? Kasu egidazu, horrelakorik ez!



7. Partekatu errezeta: kaskoa monopatin eta bizikletan.



8. Eskolara patinetean? Jakina, eta kaskoa ondo jantzita.



9. Beti nirekin doa. Lagun ona dut nire kaskoa.



10. Eta kaskoak ilea nahasten badit? Hori ere ez da arazoa, nik badakit!



SEGURTASUN-UHALA



1. Autoa eta segurtasun-uhala... bikote mundiala!



2. Autora igo ahala, jarri segurtasun-uhala.



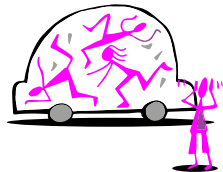
3. Ez diot gezurrik, bada. Segurtasun-uhala da eserlekuaren besarkada.



4. Uhala bidaiatzeko? Beharrezkoa duzu hegan ez egiteko.



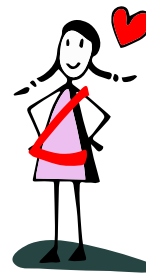
5. Edozein ilaratan zoazela, badakizu segurtasun-uhala beharrezkoa dela.



6. Uhalik gabe bidaiatuz gero, hor dago arriskua, istripua baduzu kolpea segurua.



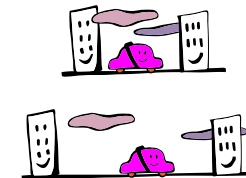
7. Aurrean nagusiak, atzean txikiagoak... uhalarekin denak seguruagoak.



8. Bihotzez esaten dizut, laztana, segurtasun uhala jartzea, hori da zure lana.



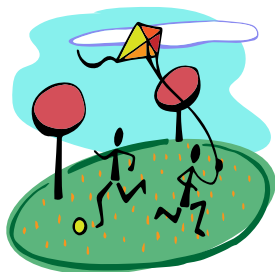
9. Lezioa daukat argi: segurtasun-uhala erabiltzen dut beti.



10. Bidaia laburra edo luzea izan, egun edo gau, segurtasun-uhalak beti babesten nau.



AIRE ZABALEAN JOLASTEA



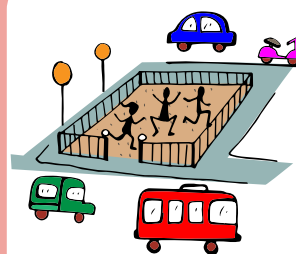
1. Jolasteko lekurik onena zein ote? Parkea, zalantzarik gabe!



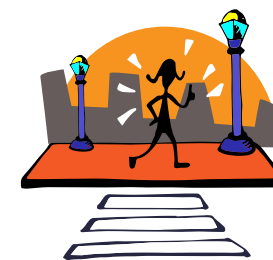
2. Gogoratu lezioa: parketik irtetea, gure arreta trafikora doa.



3. Parkean jolasa bukatzean, jaso jostailuak... eta beste nonbaitera!



4. Jolastea da oso atsegina, autoetatik aldenuz, bikaina!



5. Espaloia da oinez ibiltzeko, ez jolasteko!



6. Jolasteko leku ona? Autorik ezta motorrik ez dagoena.



7. Korrika egitea gozamina da, leku egokian egiten bada.



8. Autoan pilotarekin jolasten? Ez, ez da tokatzen.



9. Autobusean, autoan bezala, pilotan jolastea ez da ideala.



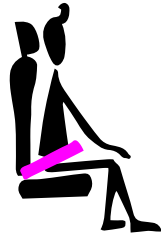
10. Parkean jende gehiago dago, aizu! Jolasten duzunean besteak kontuan hartu!



AUTOBUSA



1. Autobusean hau garrantzitsua da: ondo eseri eta aurrera begiratzea.



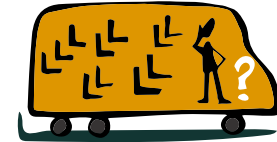
2. Autoan eta autobusean eseri ahala, jarri segurtasun-uhala.



3. Hau nire aholkua: autobusa ez da buelta emateko eta jolasteko lekua.



4. Autobusean norbaiti eserlekua uzi eta zutik banoa, hau da nire mezua: ondo eutsi heldulekua.



5. Autobusera igotzean, aukeratu zure eserlekua eta mugara heldu arte ez aldatu lekua!



6. Igo eta jaitsi autobusetik bultzatu gabe, txanda errespetatuz eta banan-banan.



7. Entzun ezazu hau; autobusean, egon eserlekuan... nahiz eta bidaiak denbora luzea iraun.



8. Autobus bat gidatzeak arreta eskatzen du. Ez molestatu, mesedez.



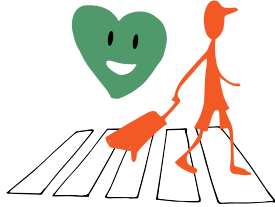
9. Autobusa helmugara iristean, atzetik jaitsi eta hartzen dut nire bidea.



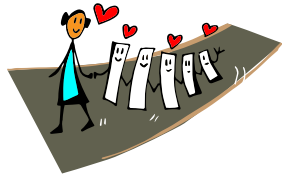
10. Autobusetik jaitzean, kontuz ibiltzea da onena. Oinezkoen pasabidea da seguruena.



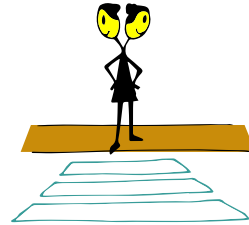
KALEA GURUTZATZEA



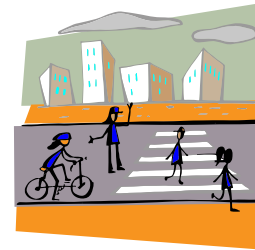
1. Kalteak saihestu: oinezkoen pasabide-tik gurutzatu.



2. Kontuz ibili, oinezkoen pasabidea erabili!



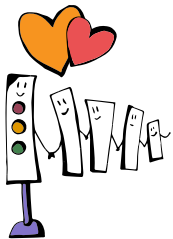
3. Gurutzatu aurretik, begiratzekoa aldea batera eta bestera, itsu-itsuan noa bestela!



4. Gurutzatzean ez izan harroputza, aizu! Eta udaltzainari egin kasu!



5. Lagunekin, bakarrik... gurutzatu beti marretatik.



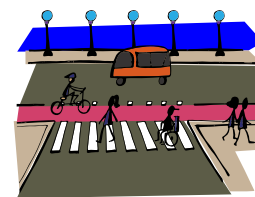
6. Oinezkoen pasabidea eta semaforoa, bikote osoa!



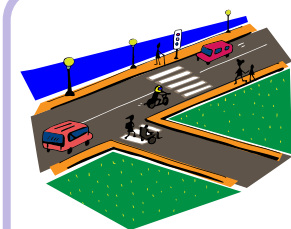
7. Hobe da bide luze eta segurua, laburra eta segurua ez dena baino.



8. Semaforoa gorri dagoenean beti gelditzen naiz... beste aldean inor badago ere zai.



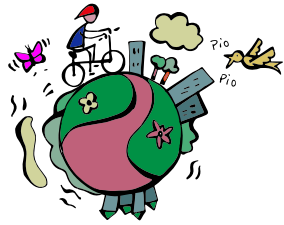
9. Kalea gurutzatzean hau izan kontuan: zuzen zeharkatu eta ez ibili enbarazuan.



10. Izan kalea handi edo txiki beti berdin jokatu; oinezko pasabidetik gurutzatu.



TELEFONOA ETA BESTE GAILU BATZUK



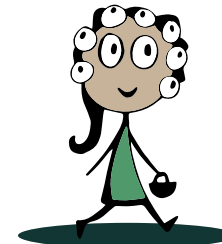
1. Gozatu bizikletan bi gurpilen gainean. Beti aurikularrik gabe!



2. Pantailarik ez zirkulatzean. Biak batera, aukerarik okerrena.



3. Mugikorra, ona da tresna, baina kaletik ibiltzean ahaztu eta ibili esna!



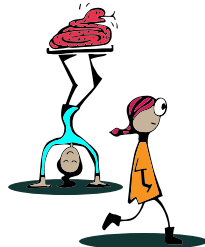
4. Ibili arretaz, arriskua edozein bazterretan dago eta.



5. Kanean egon adi, eta saihestuko dituzu arriskuak sarri.



6. Musika entzun eta txateatu nahi baduzu, leku aproposa, autobusa.



7. Kanean gauza asko daude ikusteko, hainbat aukera dituzu, baina ez zaitetz distraitu!



8. Kaletik zoazenean dei bat jasotzen baduzu, hobe duzu gelditu.



9. Belarriak ez estali, seguru nahi baduzu egon, zentzumenak behar dituzu erabili.



10. Oinez edo gurpil gainean, adi ibili beti. Arazo gutxiago izango dituzu, adi!

Material honen egileak:



formaccio

taller kreatiboa
taller creative
creative workshop

tk

2021
