

## MAIATZAREN 30EKO 77/2023 DEKRETUAREN V. ERANSKINA

## IKAS-EGOERAK

Irteera-profilaren barruko konpetentziak erreferentzia dira curriculum antolatu eta garatzeko, baita funtsezko jakintzak hautatzeko ere. Testuinguru horretan, konpetentziak eskuratzeko eta garatzeko prozesua zenbait printzipio metodologikorekin bultzatuko da:

- Ikasleek beren ikaskuntza-prozesuan duten protagonismoa nabarmenduko da, askotariko baliabide metodologikoen bidez (ikerketa-metodologiak, zuzeneko irakaskuntza, ezagutzaren eraikuntza kolektiboa eta ikaskuntza-ingurune pertsonalen garapena, besteak beste).
- Testuinguruan kokatutako ikaskuntza adierazgarria, garrantzitsua eta integratzailea sustatuko da, testuinguruko nahiz curriculumeko elementuak artikulatuko dituena. Ikasleek informazioa erabili eta aplikatzeko aukerak izango dituzte, eta iritzia eraiki ahal izango dute polemika baten testuinguruan, fenomeno baten azalpenean edo problema baten irtenbidearen eraikuntzan.

Ildo horretatik, ikas-egoerek printzipio horiei erantzuten diete, funtsezko jakintzak eskuratu, aktibatu eta erabiltzeko testuinguru egituratua proposatzen baitute konpetentzien ikuspegitik.

Ikuspegi hori zuzenean lotzen da irteera-profilean eragina duten zortzi hezkuntza-konpetentzia hauekin:

- Komunikaziorako konpetentzia
- Konpetentzia eleaniztuna
- Matematikarako konpetentzia eta zientzia, teknologia eta ingeniarietarako konpetentzia
- Konpetentzia digitala
- Konpetentzia pertsonala, soziala eta ikasten ikastekoa
- Herritartasunerako konpetentzia
- Ekintzailera-konpetentzia
- Kontzientzia eta adierazpide kulturaletarako konpetentzia

Planteatu denez, ikas-egoera batek abiapuntu zehatz batetik (problema, erronka, desafio edo galdera) azken produktu bat egitera eramango duen ibilbide didaktiko bat ezartzen du, testuinguru espezifiko jakin batean.

Ikas-egoera baterako abiapuntu baten adibideak izango lirateke, adibidez, ikasleek planteatutako gai interesgarri bat, fenomeno baten behaketa, gertaera bati buruzko polemika bat, arreta sortu duen informazioa, gizarteari oro har edo ikasleen inguruari eragiten dion problematika bat, errealitateko elementu bati buruzko galdera bat, problema batetik abiatutako ikerketa bat, ikastetxeaz kanpoko eragile batek planteatutako behar bat, ulertu beharreko dilema bat...

Ibilbide didaktiko hori osatzen duten zereginen eta jardueren diseinuak eta inplementazioak ahalbidetuko du jakintza desberdinak eskuratzeko (kontzeptuzkoak, prozedurazkoak eta jarrerazkoak), hori baita konpetentzien garapenaren oinarria. Arlo edo ikasgai bati baino gehiagori, normalean, dagozkien jakintzak txertatu eta konbinatuz egindako garapena da, planteatzen den egoera interpretatzea ahalbidetuko duena.

Problema konplexuei ekiteak sustatzen du ikasten duen pertsonak arrazoitzea, imajinatzea, planifikatzea, aztertzea, ikertzea, baliabideak kudeatzea, autorregulatzea, modu kolaboratiboan lan egitea, ebaluatzea, bere ikaskuntzak komunikatzea eta, horretarako, interes komunarekin zerikusia duten alderdiak sustatzea, hala nola, desberdintasunei aurre egiteko erronka, kontzientzia globala edo

bizikidetzaren demokratikoa. Alderdi horiek, beraz, funtsezkoak dira ikasleak XXI. mendeko erronkei eraginkortasunez erantzuteko gai izango badira.

Egoeretan oinarritzen den ikaskuntzak, askotan, berarekin dakar kultura-produktu bat edo komunitaterako zerbitzu bat egitea. Produktu horiek prestatzean, konpetentzien ikasketa erraztuko duten prozesuak eragiten dira, hau da, jakintza-esparruen arteko mugak gainditzen dituzten prozesuak. Ikas-egoera batean landutako produktuak izan daitezke: aurkikuntzak edo lortu diren ondorioak publiko jakin batekin partekatzea, ahozko azalpen baten bidez; erakusketa bat antolatzea eta, gidari moduan, azaltzea; informazio-liburuxkak egitea, artea bitarteko gisa erabiliz; gizartean hausnarketa eragingo duten aldarrikapen-ekintzak egitea; elkartasun-kanpainak diseinatu eta gauzatzea; ikasleen eta irakasleen artean erabakiak diseinatu, prestatu eta hartzea, ondorioak jasoko dituen blog bat egiteko;...

Proposamen didaktiko guztietan bezalaxe, zereginak eta jarduerak zenbait fasetan antolatuko dira, eta fase horietan ikasteko jarduerak sartuko dira, tartean direla gogoeta eta autorregulazioa azpimarratuko duten prestakuntza-ebaluazioko jarduerak. Hartara:

1. **Hasierako fasean**, proposatuko dira ingurunea taldean hautemateko jarduerak, ikasleen errealitate adierazgarria aztertu eta problematizatzeko jarduerak, alde aurreko ikaskuntzekin eta motibazioarekin lotzeko jarduerak, eta ikaskuntza-helburuak, ebaluazio-irizpideak eta plangintza-jarduerak partekatu eta adosteko jarduerak.
2. **Garapen fasean**, zenbait ingurunetan (analogikoetan nahiz digitaletan) informazioa bilatu, prozesatu eta interpretatzeko jarduerak egingo dira, baita aurreko ideiekin alderatzeko jarduerak, errealitatea ulertzeko ereduak egituratu eta eraikitzekeo jarduerak eta autorregulazio-jarduerak ere.
3. **Amaierako fasean**, aplikazio jarduerak eta zereginak egingo dira, baita abstrakzioa eta antzeko beste testuinguruetarako transferentzia bultzatzen duten jarduerak, azken ekoizpenaren komunikaziorako jarduerak, entzute errealean aurrean egindako ikaskuntzak eta ebaluazio-jarduerak ere.

Egingo diren ikaskuntzek bizitza errealetik hurbil dauden egoera pertsonal, akademiko edo sozialei aurre egiteko baliozkoak izan beharko dute, benetako esanahia izan behar dute, eta ikasleentzat adierazgarriak diren problemak kudeatzeko baliabideak eskaini behar dituzte.

Ikaskuntzak testuinguruan kokatzeko prozesua osatze aldera, transferituak izateko aukera izan behar da, konpetentziek jarduteko moduak sortzen baitituzte eta, hartara, elkarrengandik hurbil dauden testuinguru eta egoeretan moldatzeko aukera ematen baitute.

Ikaskuntza-egoera diseinatzea, praktikan jartzea eta ebaluatzea irakaskuntzarako tresna didaktiko eta metodologiko garrantzitsua da ikasle guztientzako hezkuntza- eta konpetentzia-ikuspegi batean lan egiteko; era berean, irakasle-taldeko beste kide batzuekin eta kanpoko eragileekin komunikatzeko tresna garrantzitsua da.

Ikas-egoerak diseinatzean, aurreko elementuez gain, elkarrekin lotuta dauden honako elementu hauek ere hartuko dira aintzat:

- a. **Ikas-egoeraren identifikazioa** (arloan inplikatuak, ikasle hartzaileak, saio kopurua, titulua...)
- b. **Ikas-egoeraren esparrua edo ikuspegia:**
  - Testuingurua: pertsonala, soziala, akademikoa, kokatzen den ingurunea deskribatzen duena.
  - Abiapuntu gisa baliagarria den problema, erronka, desafioa edo galdera: erantzuna edo irtenbidea eman behar zaion testuingurutik sortzen dena.

- Espero den produktua zehazten duen amaierako zeregina.
- c. Ikas-egoeraren curriculum- eta antolamendu-elementuak:**
  - Curriculumaren justifikazioa edo argudioa, adieraziko dituen funtsezko kompetentziekiko lotura, inplikaturako arlo edo ikasgaien kompetentzia espezifikoak, ebaluazio-irizpideak eta curriculumaren funtsezko jakintzak. Ikas-egoerarako formulaturako helburu didaktikoak.
  - Faseen arabera antolatutako jardueren proposamena: hasierako fasea, garapeneko eta amaierakoa. Ikaskuntza-jarduerena zein ebaluazio-jarduerena. Barnean direla Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsaleko estrategiak eta ebaluazio-adierazleak, fase bakoitzean.
  - Antolaketa, metodologiak eta baliabideak.
    1. Espazioen erabilera.
    2. Hautaturako printzipio eta estrategia metodologikoak. Taldekatzeko moduak eta talde-lana.
    3. Baliabide pertsonalak eta materialak, ingurune analogikokoak eta digitalekoak.
  - Ebaluazio-prozesuak eta -tresnak

Ebaluazio-tresna analogikoen eta digitalen erabilera, ebaluazioaren prestakuntza-ikuspegitik eta ikas-egoeraren adierazleak kontuan izanik.

2023ko ekainaren 9a, ostirala

## MAIATZAREN 30EKO 77/2023 DEKRETUAREN VI. ERANSKINA

## ORDUTEGIAK

## Lehen Hezkuntzako ordutegiak

	Erref ordut ziki, ikasg			Erref ordut ziki, eremuka 1			Erref ordut ziki, eremuka 2		
	1.	2.	3.	1.	2.	3.	1.	2.	3.
Gutxien Ordutegia									
Natura, gizarte eta kultura ingurunearen ezagutza	6	7	6	13	14	12	13	16	15
Matematika	6	7	6						
Heziketa fisikoa	6	4	4	6	5	4	6	5	4
Gaztelania eta Literatura	7	7	6	14	16	15	14	14	12
Euskara eta Literatura	7	7	6						
Atzerriko Hizkuntza	3,5	6	6	4	6	6	4	6	6
Arte Hezkuntza	3	3	3	4			4		
Tutoretza	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Erijihoa/ Komunitaterako proiektua	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Balio zibiko eta etikoak	0	0	2	0	0	2	0	0	2
Jolas garaia	7,5	5	5	5	5	5	5	5	5
Proiektua // Monografikoa	0	0	2	0	0	2	0	0	2
Ikasketxearen erabilera librea	17								
GUZTIRA	150	50	50	50	50	50	50	50	50