

Simulazioak

Ez dago metodo BAKARRA edo metodologia BAKARRA.

Metodologiak gure zerbitzura eta ikaskuntzaren zerbitzura dauden baliabideak dira.

Helburuak (ikaslearenak, irakaslearenak...) metodologiaren aukeraketa baino lehenagokoak dira.

Lan ezberdinetarako metodo berak ez dira berdinak (hain onak, hain esanguratsuak).

Koherentea izan behar gara, sistematikoa, zentzuduna... baina, geure buruari ezartzen dizkiogun beharrak baino ez dauzkagu

Metodologiek pentsamendu didaktiko-sozialei erantzuten diete, hezkuntza “ulertzeko” moduei.

Lanbide Heziketan erabiltzen diren metodologiak lan munduko prozesu eguneratuetara hurbildu behar dira.

**Dibertsifikazio metodologikoa - Potentzialitate didaktikoa - Egokitzapena
eta ... ez gaitezela hitzetan galdu (terminologia)**

Lehen hurbilketa

Ordenagailuen bidezko Simulazioak: sistema teknikoak edota bizitza errealeko egoerak modelatu eta errepikatzen dira, beraien funtzionamendua, izan ditzaketen ondorioak edota beraien erabilpena ikasteko asmoz. Aldagarriak izan daitezke beraien aldagaietan eragitea posibilitatzen badute.

Joko/Dramatizazioen bidezko Simulazioak: Piñeiro eta Gil-en hitzetan (1984) simulazio garatzen da: “a partir de una amplia variedad de situaciones que reproducen, simplificando, un sistema o proceso existente o hipotético, y en las que varios jugadores se reúnen con la finalidad de cumplir unos objetivos determinados para cuya consecución necesitan de unas reglas y de una serie de decisiones”

- Simulazioak ekipo/baliabide didaktikoekin.
- Simulazioak ordenagailuen bidez (interaktiboak/3D/animatuak).
- Bideojokoak.
- Errealitate Areagotua (AR) – Errealitate Birtuala (VR).
- Mundu birtualak.
 - Second Life, Sloodle...
- Simulazio-jolasak.

- Simulazio jokoaren eskuragarritasuna
- Simulazio jokoaren diseinua eta sorkuntza
 - Jokoaren aldagaien definizioa.
 - Jokoaren Orientabideak.

Simulazio jokoaren diseinua

- Iraupena
- Erritmoa/Dinamika
- Espazioa
- Parte-hartzaileak

Simulazio jokoaren garapena

- **Faseak**
 - Aurkezpena
 - Pertsonaien banaketa
 - Gertatze prozesua (rolak)
 - Jokoa gauzatzea
 - Eztabaida / Elkar jartzea
 - Ondorioak
- **Gidaritza**
 - Irakaslea(k)
 - Kanpo-eragileak, -behatzaileak.
- **Arauak**

Simulazioen osagaiak

- Diziplinarrak
- Diziplinartekoak
- Kognitiboak
- Jarrerazkoak
- Emozionalak
- Ludikoak

Joko itxiak	Joko irekiak
Kanpo-eragileen definizioa, jokia aurretik ezarritako parametroen arabera garatzen da.	Barne-eragileen definizioa, jokia aldatzen doa eta bere bilakaeraren arabera eraikitzen da.
Egitura aldaezina.	Gutxi definitutako egitura.
Arau zehatzak, aurretik ipinitakoak eta behin-betikoak.	Arau anbiguoak, malguak eta aldakorak.
Rol zehaztuak, xumeak eta anbiguetate gutxikoak.	Rol konplexuak, sortzen doazenak eta anbiguetate handikoak.
Ikasleen inplikazio emozional mugatua.	Ikasleen inplikazio emozional handia.
Ikasleei erregulazio gutxi eskatzen diete.	Ikasleei erregulazio altua eskatzen diete.
Aurreikusteko moduko emaitzak.	Aurretik zailak sumatzeko emaitzak.

- Lantzen den eduki(ar)en esperientzia ia erreala izatea.
- Lantzen diren egoeren konplexutasuna eta osotasuna (globalitatea) antzematea.
- Ikasleen parte-hartze aktiboa (eta ludikoa).
- Lan autonomoa eta arduratsua garatzea.
- Simulatzen diren egoeretatik, analogiak eginez, ikastea.
- Batzuetan, ikerketa/aurkikuntzaren bidez ikastea.
- Simulazioak garatzea ikasleen interesen arabera.



Portada

Simuladores de Formación Profesional

Programa Técnicos para Chile

Simulaciones

Tknika

PREPARANDO EL FIN DE AÑO



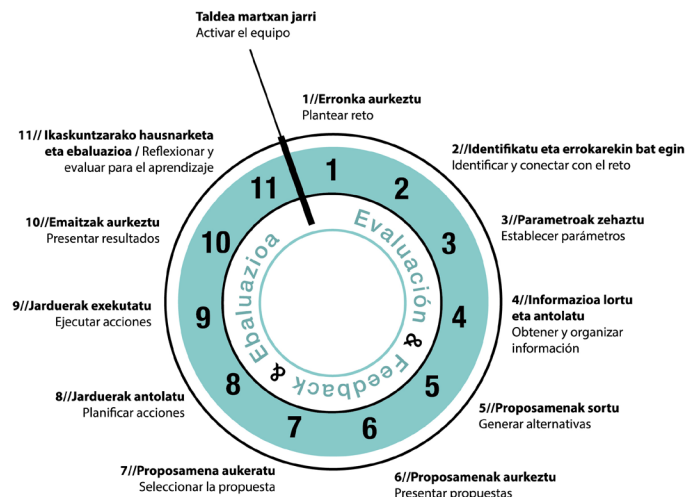
ikasenpresa
Gaitasunak lantzen
Trabajando capacidades



IRAKASLE TALDEAK

- Simulatuko den egoerari buruzko informazioaren bilaketa
- Testuinguruaren egituraketa eta garapena. Rol eta arauen deskribapena
- Lanen jarraipena, ebaluazioa eta kalifikazioaren diseinua
- Simulatuko den egoeraren, eta jarraituko den dinamikaren, aurkezpena gelan (rolak, gertatze lanak, epeak, materialak, informazioa...)
- Rol desberdinen gertatzen lanen jarraipena
- Simulazioaren garapena. Eztabaida / Elkar jartzea / Ondorioak
- Ikasleen Ebaluazioa eta kalifikazioa
- Irakasle taldearen ebaluazioa (erronkaren proposamena, prozesua, gelako dinamika, emaitzak, hobekuntzak...)

Simulazioen Diseinua



IKASLEEN TALDEEK

- Simulazioaren testuinguruaren ulermena eta rolen barneraketa
- Lanen planifikazioa
- Rol desberdinak garatzeko informazio, materialen... bilaketa / Gertatze lanak
- Simulazioaren garapena / Jokoa
- Eztabaida / Elkar jartzea
- Ondorioen aurkezpena
- Prozesu eta produktu(ar)en ebaluazioa

