

# ethazi a s t e a 2020

## ETHAZI eredia testuinguru erdipresentzian

2020/06/18

---

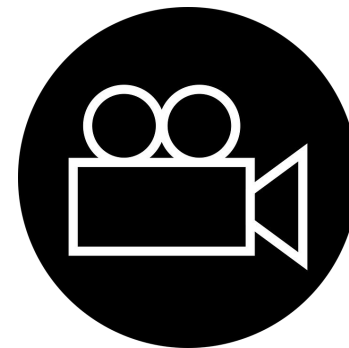
# HASIERAKO OHARRAK



MIKROAK ITZALITA



IZENA ETA IKASTETXEA



SAIOA GRABATUKO DA

Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 86 16 80

**Nola gaude?**  
**¿Cómo estamos?**

---

# ethazi a s t e a 2020

**Zergatik testuinguru erdi presentziala?  
¿Por qué un contexto semipresencial?**

---

# ethazi a s t e a 2020

## **Ikaskuntza prozesuaren digitalizazioa** **Digitalización del proceso de aprendizaje**

---

Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 86 16 80

# Testuinguru erdi presentziala

## Contexto semipresencial

---

04

COMPETENCIAS TRANSVERSALES Y TÉCNICAS

03

CONTENIDOS

02

DISEINU PEDAGOGIKOA

01

IRAKASLE TALDEAREN LAN ANTOLAKUNTZA

# Kolaborazio - Koordinazioa

## Lan ordutegia definitu

Irakasle taldearen momentu ez formalak zehaztu

- Kafe digitalerako ordua adibidez

Irakasle taldearen momentu formalak zehaztu

- Irakasle taldearen koordinazio bileren egutegi eta ordutegia zehaztu
- Bakoitzaren lanerako ordutegia
- Ikasleen atentzio ordutegia zehaztu eta egutegi publiko batetan aurkeztu

## Irakasle taldearen aktibazioa

Kide berrien iritsiera egon daitekeenez lehen astean taldearen aktibazioa dinamikak burutu. Helburua: konfidantza, ezagutza eta binkulua sortzea

**Dokumentu kudeaketarako lan esparru digitala definitu (gSuite, Office365, Nextcloud)**



# Komunikazioa

## **Ikasleekiko komunikaziorako tresnak aukeratu**

Ikastetxe mailan zehaztuak ez badaude irakasle taldean definitu (emaila, LMSa, ...)

Zikloko irakasle talde guztiak tresna berdinak erabiliko ditu ikasleekiko komunikazioan

Tresna hauen erabilpenerako oinarrizko edukien bilduma osatu (eskuliburu edo tutorialak)

## **Oinarrizko netiketa arauak**

Ikasleentzako portaera arauak idatzi tresnaren arabera irizpideekin

## **Komunikaziorako protokolo bat sortu**

Saioen grabazio irizpideak (sinkronoetan batez ere)

Irudi edo argazkien erabilpen arauak

Sare sozialen erabilpen arauak

## LMS plataforma

LMSaren aukeraketa ikastetxe mailako erabakia behar du izan

LMSaren erabilpen zalantzak argituko dituen pertsona izendatu ikastetxe mailakorik ez badago

**Ikastetxeak irizpiderik ez badauka ziklo mailako erabakia hartuko da (Moodle, Classroom, Teams)**

Zikloko ikasleek LMS bakarrean egingo dute lan

LMSaren erabilpenerako oinarrizko edukien bilduma osatu (eskuliburu edo tutorialak)

# Ikaskuntza prozesuaren hausnarketa

## Presentzialtasun fisikoaren inguruko hausnarketa 5 elementuren baitan

Beharrezkoa da harreman fisikoa (makina batekin adibidez) ikaskuntza emaitzak lortzeko?

Pertsonen arteko interakzioa beharrezkoa da ikaskuntza emaitzak lortzeko?

Errutina baten mantentzea beharrezkoa da ikaskuntza emaitzak lortzeko?

Espazioen erabilpenaren inguruko oreka bilatu beharko da

Presentzialtasuna obserbazio eta elkarrizketarako momentu bezela

## Momentu sinkrono eta asinkronoen inguruko hausnarketa egin behar da

Sinkronoen inguruan

- Presentzialtasuna beharrezkoa noiz den ikusi beharko da ikaskuntza emaitzetan oinarrituz
- Presentzialak ez diren horiek noiz eta zertarako diren definitu

Asinkronoen inguruan

- Zein eduki mota izango diren definitu

## Helburuak egokitu

Testuingurua aldatu denez, ikaskuntza helburuak lortzeko estrategia egokitzea behartuak gaude

# Ikasleen talde lana

## Ikasleen arteko binkulazioa lortu

Lehen mailako ikasleak elkarren artean ezagutuko ez direnez elkar ezagutza dinamikak planteatu behar dira

## Lan kolaboratibo gidatua

Ingurune digital egituratu eta antolatua prestatu gela edo taldekatze desberdinekin. Zoom-ekin edo eta Slack, Teams edo Onenote bezelakoetan komunikazio kanalak sortuz

## Arrakala digitala saiestu

Lehen astean kokatze erronka digital bat landu ikasle guztiak baliabide digital guztiekin hornitu eta ikasturtea baldintza teknologiko egokietan has dezaten

# Tutoretza eta laguntza

## Ebaluazioa

### Ebidentzien birplanteatzea

Ebidentziak ikasketara bideratu, ez atazen betekizunera

Ikasleen CRM moduko bat sortu interakzio nagusiak irakasle taldean partekatzeko

### Hausnarketa ikaskuntzarako tresna gisa

Ikaslearen hausnarketarako momentuen balioa hareagotu eta ikaslearen eskura jarri (portafolioa, ikaskuntzarako egunerokoa)

### Feedback-a ikaslearen konpromiso bila

Bakarkakoa zein taldekoa hobekuntza bideratzeko tresna egokia eta beharrezkoa izango da

Galdera klabea “Zer behar duzu?”

## Síncronos

# Aquellos que se consumen según se crean

### Clases físicas presenciales

Para los momentos que requieran interacción

Buen momento para la observación

### Otros momentos síncronos

Aquellos que requieren trabajar algo al mismo tiempo (por ejemplo un ejercicio concreto)

### Videoconferencias

Adecuadas para el trabajo en equipo. No es necesaria siempre la presencia del profesorado

Adecuadas para la conversación

Para los momentos que requieren interacción y comunicación

En ciertos casos merece la pena grabarlas como evidencia y ofrecerlas después como contenido asíncrono (hay que tener en cuenta el protocolo de comunicación diseñado previamente)

Son importantes las sesiones en equipos pequeños

Ofrecer con la antelación necesaria una agenda con la programación de los momentos síncronos

Al iniciarlas recordar las normas de netiqueta establecidas

Pueden ser en formato webinar donde la participación del alumnado sea ordenada mediante mensajes de texto

Jitsi, Big Blue Button, Google Meet, MSTeams, Zoom

# Asíncronos

## Aquellos que no se consumen cuando se crean

**La reflexión pedagógica previa es fundamental a la hora de seleccionar a tipología de contenidos. Se crearán contenidos acordes a los resultados de aprendizaje y a las evidencias que se quieran recoger**

**Antes de crear nuevo contenido analizar si existen previamente y si están disponibles, siempre que permitan trabajar los resultados de aprendizaje necesarios**

**Adecuados para trabajar los contenidos más teóricos**

### Contenidos de texto

Documentos colaborativos: GDrive, Office365, Nextcloud, Padlet,...

Encuestas: Kahoot, Quizziz, Mentimeter,...

Divergencia / Convergencia: Tricider, Allourideas, Mentimeter,...

Planificación: Trello, Kanbanflow, Symbaloo,...

Publicación: Wordpress, G Sites, Wix,...

**Compartir con licencias de libertad en el uso y adecuación y hacerlos llegar a las redes que se consideren interesadas (por ejemplo ETHAZI gunera)**

**Hacer una planificación de los contenidos asíncronos que se quieren crear. Tener en cuenta cuando los va a necesitar el equipo docente y organizarlos de manera adecuada tanto en el LMS (para el alumnado) como en ámbito de trabajo del equipo docente**

### Audiovisuales

Lo importante es que el contenido sea claro y conciso evitando quedar paralizados en busca de la perfección

Además de la utilización de dispositivos propios del profesorado es interesante que el centro prepare espacios de grabación con la tecnología necesaria

Adecuar la duración de los contenidos al resultado de aprendizaje y alternar contenidos de diferentes duraciones

Creación de vídeo: GMeet, Teams, Zoom, Loom, Screencast-o-matic, aplicaciones móviles, la propia cámara de los dispositivos móviles, Flipgrid,...

Creación de audio: podcast, grabación de voz de dispositivos móviles,...

**Hay que realizar una reflexión sobre las competencias. Las condiciones de hoy en día van a condicionar los puestos de trabajo de nuestro alumnado. Son adecuadas las competencias que teníamos definidas hasta ahora?**

## **Competencias digitales del alumnado**

A día de hoy van a tener gran impacto en la empleabilidad de nuestro alumnado

El pedagogo digital será el referente principal en vuestro centro en desarrollo de las competencias digitales del alumnado

Serán de gran ayuda en el reto de ubicación tecnológico



# ethazi a s t e a 2020

**Galderak?**  
**¿Preguntas?**

---

Go to [www.menti.com](https://www.menti.com) and use the code 86 16 80

## Balorazioa Valoración

---