



## Artisautza tailerra



### PAPERGINTZA

Dekorazio mailan paperak eduki ditzakeen erabilpen desberdinak landu egiten dira, bai paperak koloreztatuz, bai hauek azalera desberdinetara itsatsiz. Halaber kartoizko euskarri, kutxa eta objektu desberdinak produzitzen ditugu, ondoren paperez azken itxura hartzen dutenak.

### BUZTINGINTZA

Ariketa praktikoen bitartez buztina lantzeko teknika desberdinak ematen dira ezagutzera eta baila artisautza mailako kontzeptu desberdinak ere. Erliebe eta ontziak egiten ditugu, 980 gradutara erretzen ditugunak azken produktua sendotzeko.

Kolore eta tonu aldaketak engobeak aplikatuz landu egiten dira



## Frantsesa



**Iraupena:** Urtebete

Europa eleanitz honetan, Bigarren Hizkuntza Atzerritarren hastapenak finkatzea komenigarria da. Hauxe da gai honen helburua: Abestien zein aldizkarien testu errazak eta ulergarriak aztertzea, baina lehentasuna ahozko hizkuntzari ematen diogu.

Metodologia dinamikoa (jokoak, abestiak, diaporamak, bideo erreportajek...) eta irakaslearekiko elkarrizketan oinarrituta erabiltzen dugu; bala ere, beti "ikasi" behar da zerbait. Koaderno pertsonalean islatu beharko duzue zeuen eguneroko lana eta hori ere ebaluatu egingo da.

Bigarren zikloan, gerta liteke ikasle hasiberriak eta frantses pixka bat dakiten beste batzuk talde berean egotea. Horregatik bigarren zikloko programa malgu da eta ikasle bakoitzaren mailari egokitzen zaizkio programa, erritmoa eta ebaluazioa ere.

Programa hau bi ikasturteko ziklo batean garatzeko taxututa dago. Ondorioz, zikloko bigarren urtean ere jarraitu beharko zenukete. Bi ikasturte, gutxieneko denbora baita Euskal Herriko hirugarren hizkuntza den frantsesaren oinarriak sendotzeko. Gainera, laugarren mailan beti saiatzen gara elkartruke bat antolatzen, eskolan ikasitakoa praktikatu ahal izateko.

## Informatika



**Iraupena:** Urtebete

### WINDOWS

Windows inguruneak dituen tresnak eta baliabideak erabiltzen jakin. Windowseko esploradorea erabili fitxategiak eta karpetak kudeatzeko: karpetak sortu, fitxategiak lekuz aldatu, kopia, ebaki, itsatsi, ezabatu, izena aldatu ea. Scandisk eta "antivirus" programak erabili sistema informatikoa egoera on batean mantentzeko. Winzip konprimatzeko programa erabiltzen jakin. Diskoak formateatu, kopia, ezabatu ea.

### WORD, testu prozesadorea.

Programaren aukera nagusiak erabiltzen jakin: Hizkiaren formatua. Paragrafoen formatua. Lerrokapen desberdinak. Ertzak eta itzaldurak. Koskak. Tabulazioak. Zutabeak. Zerbaitzeta eta buletak. Taulak. Matematikarako ekuazio-editorea erabili. Datu-base simple bat eskutitz batekin bateratu. Goiburukoak eta orri-oinak definitu. Orrialde zerbakiak ipini. Eskemak egokitu, eta abar.

### EXCEL, kalkulu orria.

Excel programaren aukera nagusiak erabiltzen jakin. Datuak sartzen jakin. Kalkulu sinpleak egin formula eta funtzioak definituz. Sartutako datuekin grafiko sinpleak egiten jakin. Kalkulu orria inprimatzen jakin.

### POWER POINT, aurkezpen programa.

Programa honen bidez aurkezpen dotoreak egiten ikasi. Aurkezpena osatzen duten diapositibetan elementu ezberdinak txertatu: testua, irudiak, abestiak, filme zatiak ea. Diapositibak animatu animazio efektuak erabilia eta diapositibetan transizioak jarrita.

### INTERNET, komunikazioak.

Bilatzaileak erabili informazioa aurkitzeko eta eskuratzeko. Aurkitutako informazioa gorde (testua, irudiak, etabar) gero konexio egin barik aztertu ahal izateko. Gogokoenen zerrenda osatu eta antolatu. Fitxategiak eta programak (jokoak) eskuratu Internet saretik. Chat elkarrizketa. E-mail edo posta elektronikoa.



## Kultura klasikoa



“Ave Caesar, morituri te salutant”  
*esaten zuten gladiadoreek borrokatu baino lehen*

Jolabait esateko, Mundu Klasikoaren seme-alabak edo ondoengoak gara gu, eta gure gizartean, Europako gizartean, geldi zen diren hizkuntzak (euskera salbuespen bat da, baina, halere, latinaren eragina ere jasan zuen), ohiturak, antolakuntza, politikoen ereduak, otorduen antolakuntza eta egunerokotasunarekin zerikusia duten gauza asko Mundu Klasikoak lute jatorria. Orokorrean Mundu Klasikoa aintzinako greziar eta erromatarren munduari esaten zaio.

ork ez du ezagutzen Romulo eta Remoren istorioa?. Honek aza lizez digu Erromaren sorrera, bazuen ustez Europa batu egin zen lehenengo aldia



*kasgai honekin lotu nahi den helburua da kultura aberastea, erromatar eta greziarrek izan duten eragina ikustea eta baloizazioa eta, zentzu horretan, gure giza rtea hobeto ulertzea*

## Media workshop



### ZER EGIN NAHI DUGU?

Aixerrotan **ingelesez** idatzita egongo den aldizkari digital bat sortu nahi dugu, hizkuntza eta teknologia berrien topa-gunea izan daitekeelarik. Lan tresnak ordenagailuak eta ingelesa izango dira.

### NOLA EGINGO DUGU?

Atzerriko zein bertako informazio iturri desberdinak erabiliz, gure berriak eratuko ditugu beti ere, Interneten laguntzarekin.

### NON AGERTUKO DA?

Aixerrotak duen "web orrian"; ikastetxe barruan edota mundu zabalean dagoen edozein tokitik irakurri ahal izateko.

### NORI ZUZENDUA?

Ingelesa gogoko duzuenoi, hemen eta munduan gertatzen dena interesatzen zaizuenoi edota ordenadore zaleak zareten guztioi.

## Ikerketa zientifikoa



Gustatuko litzaizuke inguratzen gaituen zientzia ulertzea?

Ezagutzen duzu zelan egiten duten lan zientzialariak?

Bihur gaitezke gure etxeko zientzialariak?

Prest zaude zientzialariak egite dituzten esperimentuak egiteko?



## Getxo ezagutzen



Inguruko historia eta oraingo itxura eta bizitza ikertzea eta ezagutzea.

Ikaslea ikerlan horren partaide eta jabe bihurtzea abentura bati zango balitz bezala, Turismo, Marketing, gizarte aldeko ikasketa profesionalei begira.



## Mitologia



### HEI

Antzinako mitologiak gaur egungo gizartean duen eta izan duen eragina eta garrantzia aztertzea.

### Edukiak

Jainko eta jainkosak (Jupiter, Marte, Venus, Apolo, Atenea e.a.) heroiak (Herkules, Perseo, Jason) eta gertaera nagusiak (Troiaiko guda eta egurrezko zaldia...), metamorfosiak edo eraldaketak...

Munduko beste mitologiak.

### METODOLOGIA

Mitologiaren presentzia hain zabala eta handia denez, elementu mota asko erabiltzen dira: liburuak, diapositibak, pelikulak, kale edo kanpoko bisitak.

## Ikus-entzunezko komunikazioa

### ARGAZKIGINTZA

Argazkigintzaren oinarrietatik hasiz, kamera iluna, argia eta material fotosentikorak, taldeka argazki-kamerak egiten ditugu, gure lehenengo irudiak egiteko balioko dutenak.

Ondorengo teoria eta praktika uztartuz 35 mm-ko reflex kamerak erabiltzen ditugu gaur egungo argazkilaritzaren nondik norakoak barneratzen hasteko eta zuri-beltzeko errebelatze eta irudien positibatze prozesua ezagutzuz.

Irteerak egiten ditugu (klase-ordukoak, goiz-erdikoak) irudietarako motiboen hila. Honen bitartez udalerriko interesguneak aztertzea ere helburu bilakatzen zaigu.





## Lanbide hastapena



## Matematika tailerra

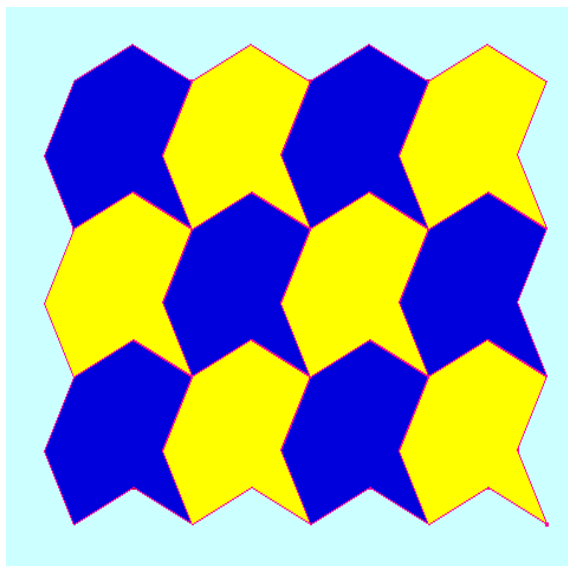
**Iraupena:** Ikasturte osoa bi ordu astean

**Arduraduna:** Matematika Saila

Matematika oso zabala da eta ondo pasatu daiteke Matematikarekin jolasten.

### HELBURUA

Elektrikari, mekanikoa, iturgina..... bezalako oinarrizko lanbide batzuetan erabiltzen diren teknikak ikastea. Teknika hauek erabateko zentzu praktikoa eta esperimentalean irakatsiko dira.



### Zer egingo dugu?

- Irudi geometrikoak sortu edo egindakoak manipulatu eta animazioa eman mugi daitezten.

Ordenagailuan beste joko matematikoak ere erabiliko ditugu.

### Zelan egingo dugu?

Ordenagailu programa desberdinak, arbela digitala e.a. erabiliz, eta zure gogoia ere!

### Norentzat da?

DBHko 3. mailako ikasle guztientzat, ez da baldintzarik eskatzen