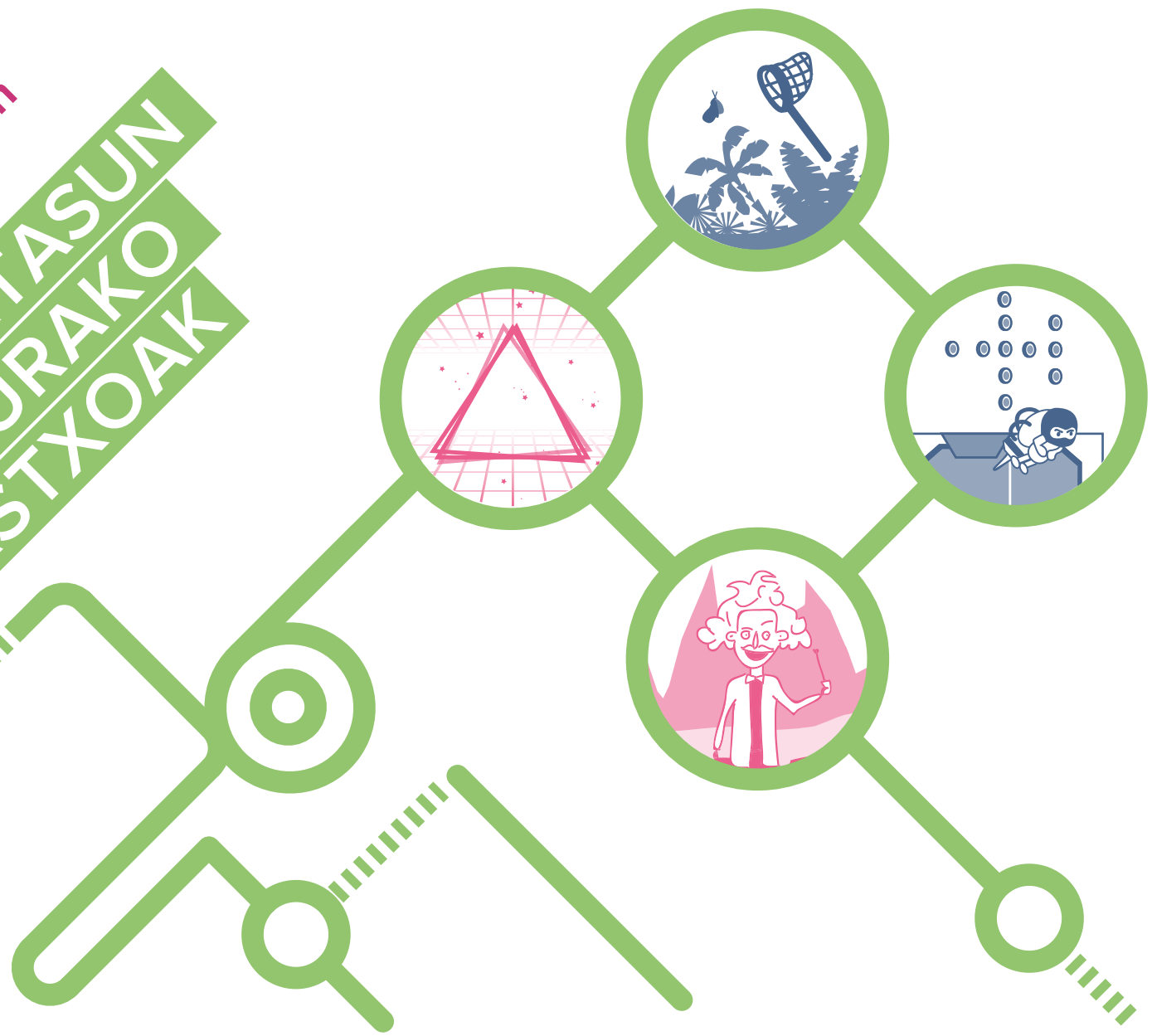


Derrigorrezko Bigarren
Hezkuntza

MUGIKORTASUN SEGURURAKO JOLASTXOAK



EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

lehen zikloa

Ikasteko, esperimatu egin behar da. Baina arriskuaren pertzepzioarekin edo arretarekin esperimendatzea arriskutsua izan daiteke... Beraz, aukera ona izan daiteke jolasaren bitartez esperimendatzea.

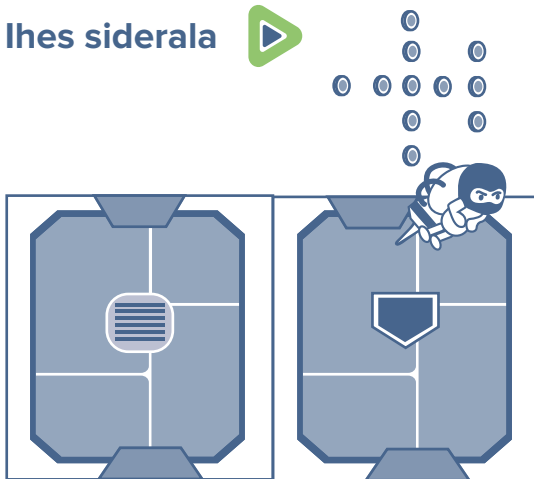
Hemen aurkituko duzun proposamenaren bidez, zure ikasleekin mugikortasun seguruen inguruko edukiak landu ahal izango dituzu, modu atseginean eta esperientzietan oinarrituta. Jolastxo batzuk ere badaude, eta jolas horien testuinguruak **“Mugikortasun segururako hezkuntza. Gaitasunen gida”** dokumentuan daude jasota.

Jolas bakoitzarekin batera, ikasgelan osatu daitezkeen zenbait jarduera proposatzen dira.

Tximeleta-sarea ▶

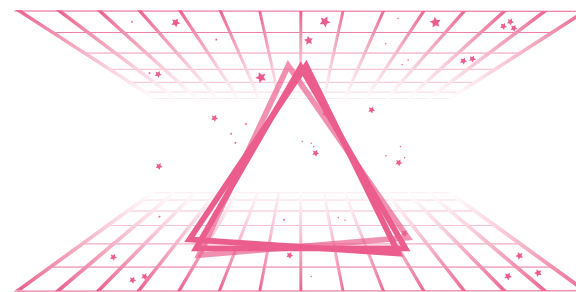


Ihes siderala ▶



bigarren zikloa

Dorrea ▶



Nor da pilotu? ▶





Tximeleta-sarea

Jolasaren erabilgarritasuna

Jolasaren dinamika


Demo-bideoa

Proposamen didaktikoa



Jarduera osagarriak

Zapiaren jolasa 

Bat, bi, hiru 

Beste jarduera batzuk 

Tximeleta-sarea

Jolasaren erabilgarritasuna

Adin hauetan, nerabeen autonomia areagotu egiten da. Batzuetan pentsatzen dute garaiz erreakzionatzeko gai izango direla arrisku-egoera baten aurrean daudenean. Alabaina, arriskuen aurrean izandako distrakzioek eta arreta ezak erreakzio-denbora luzatzen dute.

Jolas honen bitartez, lortu nahi dena da ikasleak konturatzea arreta jarri behar diotela inguruan gertatzen ari denari, kale eta errepideetan dabiltzanean.

Jolasaren dinamika

Jolas honetan, estimuluak (tximeletak) agertzen direnetik erreakzionatu hartu igarotzen den denbora neurtzen da.

Lau fase daude. Jolasa pixkanaka zailduz doa, estimuluaren baldintzak aldatzen direlako.

Jolas-denbora: ez dago mugarik.

Demo-bideoa

Ikasleentzako oinarrizko jarraibideak:

- Fase bakoitza zortzi saioz osatua dago, zeinetan erreakzio-denbora neurtuko baita.
- Saio okerrak zigortu egingo dira. Bost huts baino gehiago eginez gero, hasieratik errepikatu beharko da jolasa.
- Amaitutakoan, fase bakoitzean izandako emaitzak biltzen dituen PDF bat eskuratu ahal izango da.





Tximeleta-sarea

Proposamen didaktikoa



Gaitasunak

- Arreta.

Helburuak

- Norberaren erreakzio-denbora esperimintatzea.
- Erreakzio-denboran eragina duten gorabeheri buruz hausnartzea

Metodologia

Funtsean, jolas indibiduala da, eta parte-hartzaile bakoitzak lau fase igaro beharko ditu. Izandako erreakzio-denboraren emaitzak pdf batean jasoko dira.

Jolasa modu indibidualean edo trebatzaileak gainbegiratuta egin ahal izango da.

Jolas indibiduala:

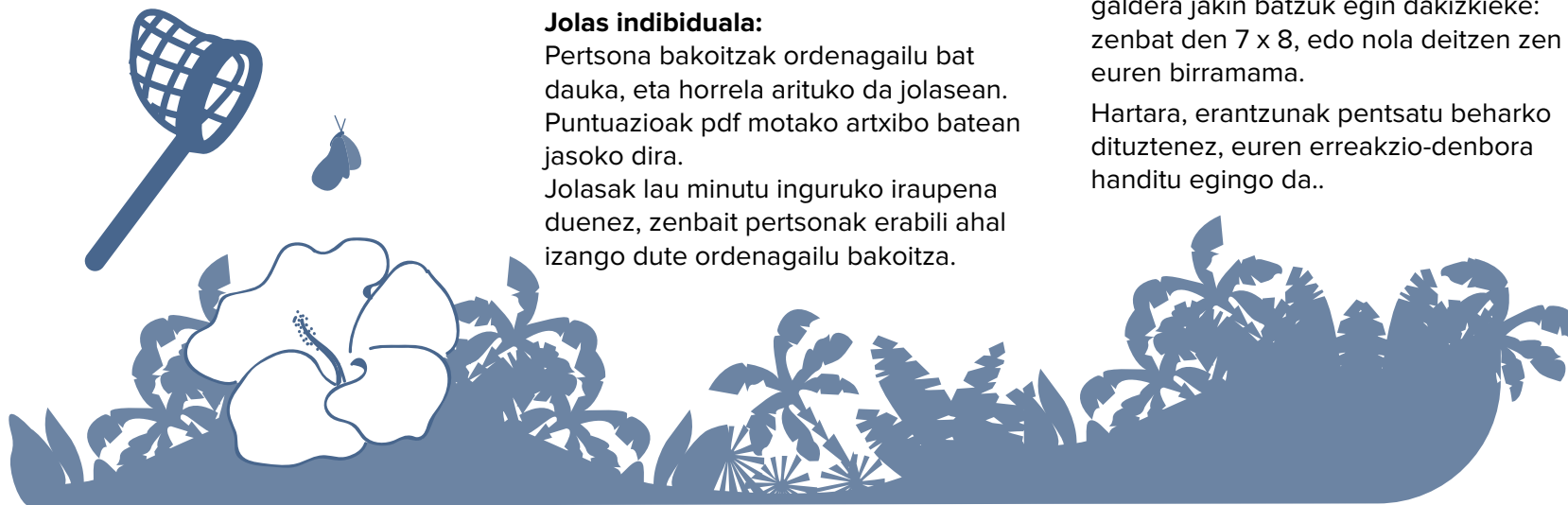
Pertsona bakoitzak ordenagailu bat dauka, eta horrela arituko da jolasean. Puntuazioak pdf motako artxibo batean jasoko dira. Jolasak lau minutu inguruko iraupena duenez, zenbait pertsonak erabili ahal izango dute ordenagailu bakoitza.

Trebatzaileak gainbegiratutako jolasa:

Boluntarioak eskatuko ditu, jolasa elkarren segidan egin dezaten taldearen aurrean.

Modu horretan, beste distrakzio-elementu batzuk sar daitezke, eta, ondoren, materiala gainerako taldekideekin bateratu daiteke. Esate baterako, jolasean dabiltzanean, galdera jakin batzuk egin dakizkieke: zenbat den 7 x 8, edo nola deitzen zen euren birramama.

Hartara, erantzunak pentsatu beharko dituztenez, euren erreakzio-denbora handitu egingo da..





Garapena

Talde osoak jolasarekin esperimentatu ostean, trebatzaileak elkarrizketa gidatua planteatuko du, esperientzia aztertzeko. Jarduera osagarriren bat ere planteatu ahal izango du.

Elkarrizketa gidatua

Ikasleei esango die zirkuluan, U forman edo elkarri aurpegiak ikusteko moduan esertzeko, elkarrizketa biziagoa izan dadin...

Lehenengo minutuetan, esperientzia nolakoa izan den azaldu beharko dute:



Konplikatua iruditu zaizue?
Zenbateko denborak egin dituzue?
Mailaz maila hobetuz joan zarete, ala gero eta gehiago kostatu zaizue?
Zergatik uste duzue gertatu dela hori?

Ondoren, taldekako eztabaidari ekingo diote:

Zer gertatzen da estimulu gehiago agertzen direnean? Eta tximeleta urdinak agertzen direnean? Eta tximeletak irtengo direla espero ez duzuenean?
Zeintzuk dira distraitzen gaituzten gauzak? Nolako eragina dute erreakzio-denboran?
Zergatik kostatzen zaigu arretari eustea?

Taldekako eztabaidaren ostean, elkarrizketa kalerantz bideratuko du:

Kaletik goazenean, arretari eusten diogu?
Nolako gauzek edo objektuek distraitzen gaituzte?
Nola eutsi diezaiokegu arretari?
Zuen ustez, batzuetan gehiegi baloratzen ditugu gure gaitasunak?



Ondorioak

Trebatzaileak laguntza emango dio taldeari, ondorengo ideia hauetara heldu ahal izateko:

- Kostatu egiten zaigu arretari eustea.
- Erabakiak hartu behar ditugunean, gure erreakzio-denbora handitu egiten da.
- Arreta galtzen badugu, gure erreakzio-denbora handitu egiten da.
- Ahal dela, ez dugu kaletik joan behar jolasean, kaskoekin, telefonoz hizketan edo “distraitu” gaitzaketen jarreretan; izan ere, ustekaberen bat gertatuz gero, gure erreakzio-denbora handitu egingo da, batez ere leku arriskutsuetan (esate baterako, kalea gurutzatzean).

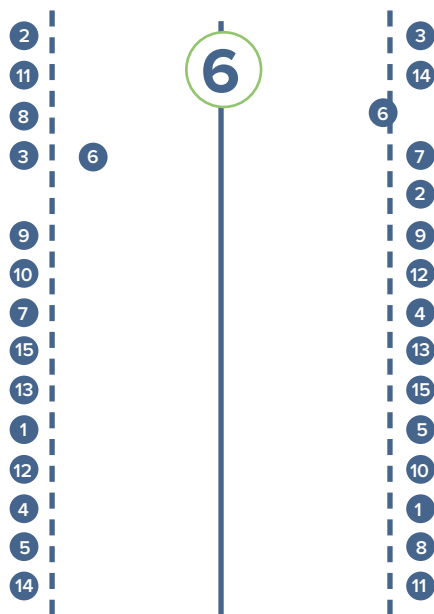


Jarduera osagarriak

ZAPIAREN JOLASA

Jarduera honen bitartez, hobeto ulertuko dugu “erreakzio-denboraren” kontzeptua.

Zapiaren jolasean arituko gara, aldaeraren batekin.



Has gaitezen bertzio klasikotik:

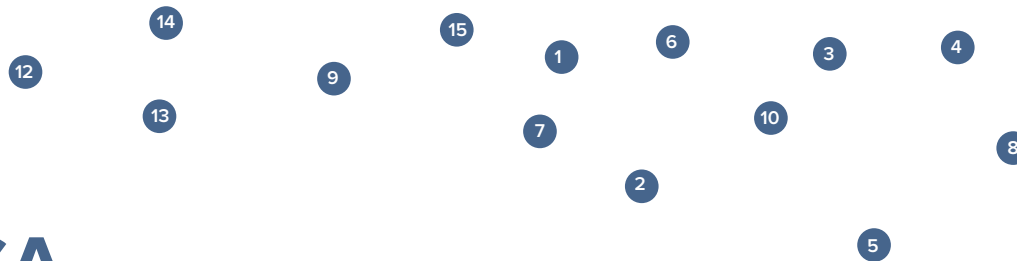
Ikasleak bi taldetan banatuko dira, eta marra bat egingo dugu ikasgelaren edo patioaren erdian.

Ondoren, bi marra gehiago egingo ditugu: bata, erdiko marratik eskuinera, 5 metro ingurura; eta bigarrena, erdiko marratik ezkerrean, beste 5 metro ingurura.

Bi taldeak azken marra horien atzean jarriko dira.

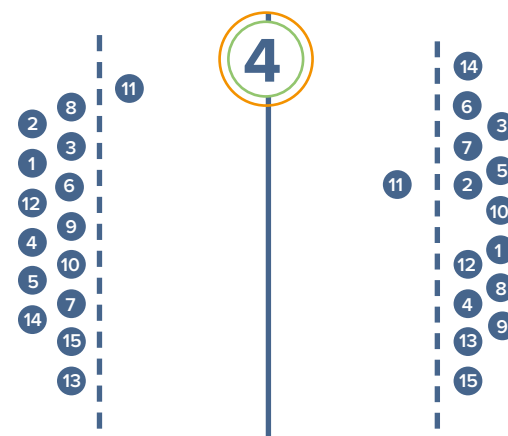
Parte-hartzaileek zenbakiak banatuko dituzte: 1etik hasi, eta talde bakoitzeko kide kopurua adierazten duen zenbakira arte.

Trebatzaileak zenbaki bat esango du, eta talde bakoitzean zenbaki hori duena zapiaren bila aterako da.



Beste aldaera bat ere badago, kolore desberdineko bi zapiarekin.

Trebatzaileak beste koloreko zapia ateratzen duenean, “alderantzizko” zenbakia dutenak aterako dira; hau da: talde bakoitzean 15 parte-hartzaile badaude, eta trebatzaileak 4 zenbakia esaten badu, 11. zenbakia duena aterako da ($15-4=11$).



MUGIKORTASUN SEGURURAKO JOLASTXOAK
Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza - Lehen zikloa



Jarduera osagarriak

BAT, BI, HIRU

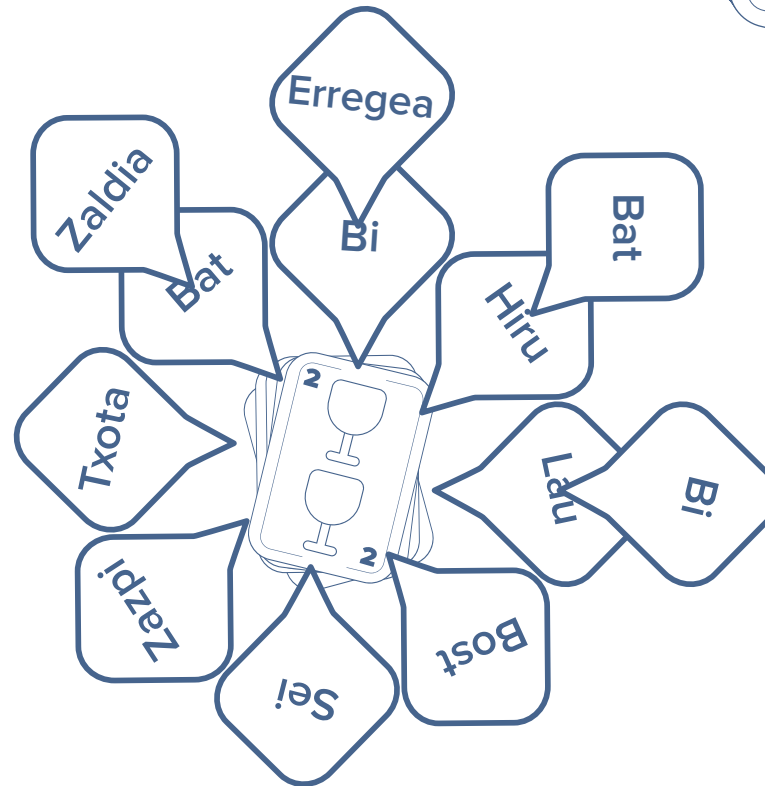
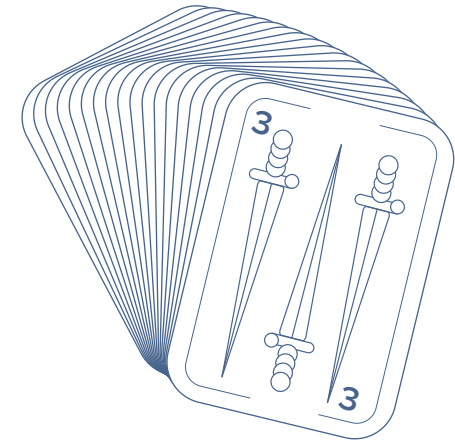
Jarduera honen bitartez, aise ulertu ahal izango da “erreakzio-denboraren” kontzeptua.

“Bat, bi, hiru” deitutako karta-joko eza-guna proposatuko dugu. Karta espainolekin jokatzen da.

Parte-hartzaile kopurua lau eta zortzi artekoa izan daiteke. Karta guztiak banatuko dira pertsona guztien artean, eta beraien aurrean jarriko dituzte pilatuta.

Lehenengoak buelta emango dio bere aurreneko kartari, eta “Bat” esango du; haren eskuinean dagoenak buelta emango dio bere aurreneko kartari, eta “bi” esango du; eta horrela, bata bestearen segidan.

Esandako zenbakia bat etortzen bada bere kartaren zenbakiarekin, agerian jarritako karta guztiak jaso beharko ditu. Karta guztiak bereganatzen dituenak galduko du jokoa.



Beste jarduera batzuk

Arreta neurtzeko testa

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria1_eu_int.pdf
(14.-15. orrialdeak)



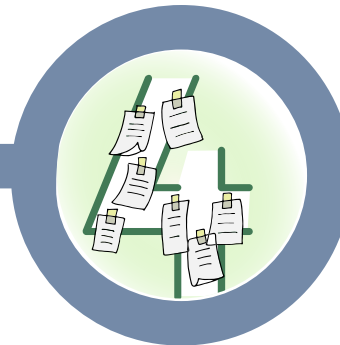
Amona

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3_eu_int.pdf
(13. eta 14. orrialdeak)



Abiadura

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2_eu_int.pdf
(15. eta 19. orrialdeak)



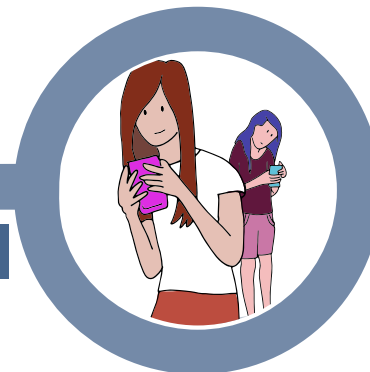
Hautematea

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2_eu_int.pdf
(20. eta 21. orrialdeak)



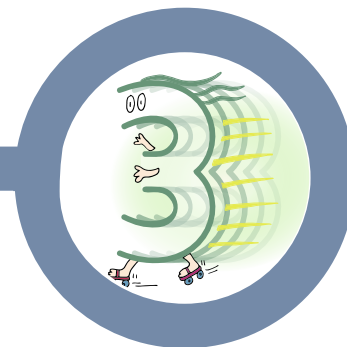
Mugikorrari begira

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria013_eu_int.pdf
(50.-52. orrialdeak)



Prebenitzeak zer esan nahi duen

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3_eu_int.pdf
(17. eta 18. orrialdeak)





Ihes siderala

Jolasaren erabilgarritasuna

Jolasaren dinamika

Demo-bideoa

Proposamen didaktikoa



Jarduera osagarriak

Ez bai, ez ez, ez zuri, ez beltz ▶

Eman jarraipena zapladari ▶

Idatzizko komunikazioak ▶

Beste jarduera batzuk ▶



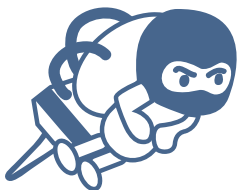
Ihes siderala

Jolasaren erabilgarritasuna

Adin hauetako gazteak oinez joan ohi dira kaletik, baina baita bizikletaz, patinetek edo skatez ere, besteak beste. Ondorioz, beren rol guztien gaineko kontzientzia hartu behar dute, arauetara egokitu behar dute, eta bizitzen ari diren rolen arrisku zehatzak saihestu behar dituzte.

Jolasaren bitartez, ulertarazi nahi zaie kalea inguru aldakorra dela, eta inguru horretara egokitu beharra dutela, euren segurtasuna eta besteena arriskuan ez jartzeko.

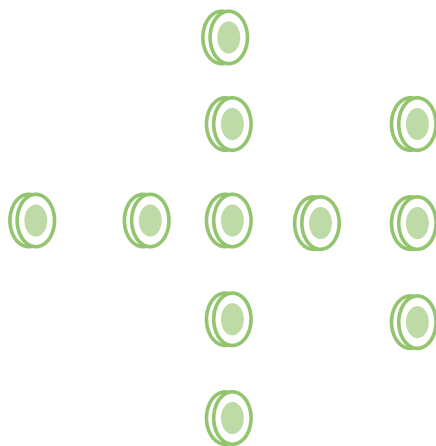
Gainera, jolasak agerian jartzen du, batzuetan, bidean izaten diren zenbait egoeratan, ahaztu egiten dugula helburu nagusia nonbaitera heltzea dela, eta ez gainerakoak baino lehenago heltzea.



Jolasaren dinamika

Jolasaren helburua hau da: ibilbide bat osatzea, zeina gero eta zailagoa izango baita exekuzio-baldintzak aldatuz joango direlako (gezi-teklen funtzionalitatea). Gainera, denboraren presioa eta bidean agertuko diren beste hainbat elementurena kontuan hartu behar dira.

Jolas-denbora: 150 segundo.



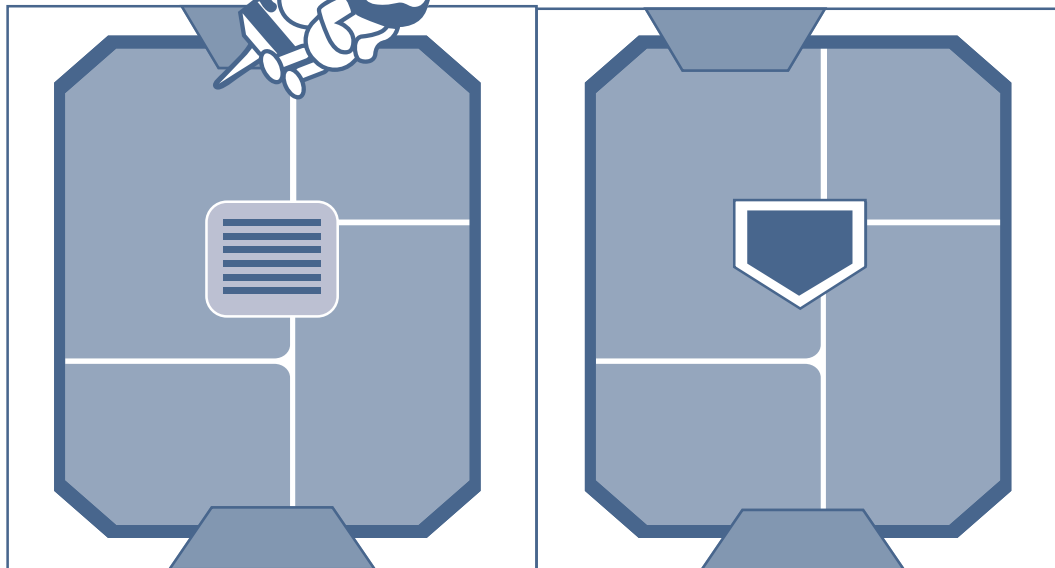
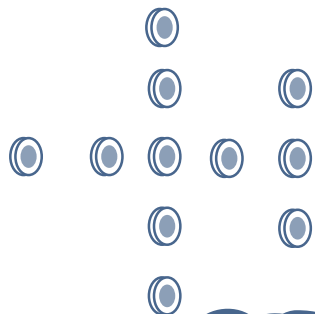
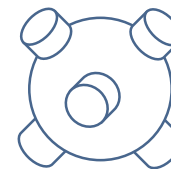
Demo-bideoa

Ikasleentzako oinarrizko jarraibideak:

- Ibilbidea osatzen den bitartean, txanponak hartu behar dira puntuak lortzeko.
- Energia-barra bat dago, eta energia galdu edo berreskuratu egin daiteke.
- Bideko oztopoak (minak eta elektrizitate-barrak) ukituz gero, energia galtzen da.
- Energia berreskuratzeko, bidean agertzen diren bihotzak ukitu behar dira.

Ihes siderala

Proposamen didaktikoa



Gaitasunak

- Egokitzapena eta malgutasuna.

Helburuak

- Mugikortasunak dakartzan egokitzapen-beharrizanei buruz hausnartzea.
- Inguruaren aldaketetara egokitzeko orduan, errutinak nolako zailtasunak sorrarazten dizkigun eztabaidatzea.

Metodologia

Parte-hartzaileen esperientziaren eta teklatuarekin duten trebetasunaren arabera, bi estrategia proposatzen dira:

- Lan indibiduala edo bikotekakoa.
- Gainbegiratutako lana.

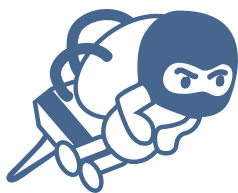
Lan indibiduala edo bikotekakoa:

Informatika-gelan edo ordenagailu eramangarrian, ikasleek banaka, bikoteka edo hirunaka egingo dute jardura hau. Norbaitek galtzen duen bakoitzean, hurrengoari pasatuko zaio txanda.

Gainbegiratutako lana:

Trebatzaileak zenbait boluntario eskatuko ditu, jardura hau gainerako ikaskide guztien aurrean egin dezaten elkarren segidan.





Garapena

Trebatzaileak uste duenean jolaserako denbora nahikoa izan dela, elkarrizketa gidatua planteatuko du, esperientzia ikasleekin aztertzeko. Jarduera osagarriren bat ere planteatu ahal izango du.

Elkarrizketa gidatua

Trebatzaileak ikasleei esango die zirkuluan, U forman edo elkarri aurpegiak ikusteko moduan esertzeko, elkarrizketa biziagoa izan dadin...

Lehenengo minutuetan, esperientzia nolakoa izan den azaldu beharko dute:

Amaieraraino heldu zarete? Zein izan da zuen estrategia? Zein izan da zuen lehentasuna: aurrera egitea, bizitzak berreskuratzea, ala ahalik eta txanpon gehien jasotzea?

Kostatu al zaizue agente-aldaketetara egokitzea? Errendimendua hobetu duzue?

Jarraibideen koadroari begiratu gabe aritu zarete?

Ondoren, taldekako eztabaidari ekingo diote:

Zer gertatzen da aginteen funtzioa aldatzen den lehen aldian? Nolako sentazioak sorrarazi dizkizue horrek?

Azkar egokitu zarete? Zein kostatu zaizue gehien?

Zuen ustez, orokorrean, kostatu egiten zaigu aldaketetara egokitzea?

Badu horrek zerikusirik errutinarako dugun joerarekin?

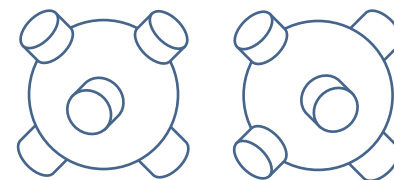
Nola eta zergatik funtzionatzen dugu errutinaz? Zer gertatzen da gure inguruan aldaketak daudenean? Nola egokitzen gara?

Taldekako eztabaidaren ostean, elkarrizketa mugikortasunerantz bideratuko dugu:

Zer gertatzen da bizikletan goazenean? Ohartzen al gara ibilgailu bat gidatzen ari garela, ala gurpildun oinezko gisa jarraitzen dugu funtzionatzen?

Kasu horietan, egokitzen al zara eta aplikatzen al dituzu mugikortasun-mota bakoitzari dagozkion errutinak?

Ezagutzen ez dugun toki batetik goazenean... zein estrategia erabil dezakegu, hobeto egokitu ahal izateko?



Ondorioak

Trebatzaileak laguntza emango dio taldeari, ondorengo ideia hauetara heldu ahal izateko:

- Eguneroko bizimoduan, errutinen bitartez funtzionatzen dugu. Hori dela-eta, kostatu egiten zaigu aldaketetara egokitzea.
- Errutina jakin bat desmuntatzeko, kontzientzia hartu eta egiten ari garenaz ohartu beharra dugu.
- Kalean rolez aldatzen badugu (oinezko izatetik txirrindulari izatera pasatzea, adibidez), uneoro konturatu beharko dugu zertan ari garen.
- Beste bizikleta batekin bagabiltza edo inguru ezezagun batean bagaude, arreta osoa izan beharko dugu bidean eta abiadura murriztu beharko dugu, ingurura egokitzeko astia izan dezagun.

MUGIKORTASUN SEGURURAKO JOLASTXOAK
Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza - Lehen zikloa



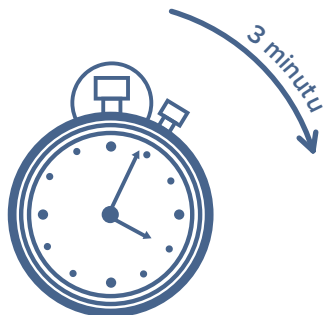
Jarduera osagarriak

EZ BAI, EZ EZ, EZ ZURI, EZ BELTZ

Jarduera honen bitartez, agerian utzi nahi da nolako garrantzia duten errutinek gure eguneroko bizitzan, eta nolako zailtasunak aurkitzen ditugun errutina horiek aldatu nahi ditugunean.

Errutina apurtzearen eta testuinguru desberdinetara egokitzearen zailtasunaz hitz egiteko, “Ez bai, ez ez, ez zuri, ez beltz” jolasa proposatzen da.

Bikoteka edo talde txikitan jolastu daiteke, edo, bestela, txandaka, bikote bakarra arituta ikasgela osoaren aurrean.



Pertsona batek galderak egiten dituen bitartean, beste batek erantzun egingo du, baina “bai”, “ez”, “zuri” eta “beltz” hitzak esan gabe.

Ezin da buruarekin erantzun, eta egia esan behar da. Txanda bakoitzak hiru minutu inguru iraun dezake.

Denbora-tarte hori igarota, rolak aldatuko dira. Jolasa konplikatzeke, hitzak aldatu edo gehitu daitezke (goian/ behean, altua/baxua...).





Jarduera osagarriak

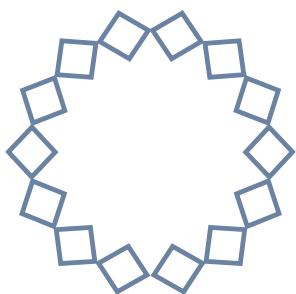
EMAN JARRAIPENA ZAPLADARI

Jarduera honen bitartez, ikasleak konturatuko dira nolako indarra duten errutinek eta zeinen zaila den inguruaren eskakizun berrietara egokitzea.

Parte-hartzaileak zirkuluan eseriko dira.

Albo bakoitzean duten pertsonaren hanka jarriko dituzte eskuak:

- Ezkerreko eskua, ezkerrean duten pertsonaren eskuineko hanka.
- Eskuineko eskua, eskuinean duten pertsonaren ezkerreko hanka.

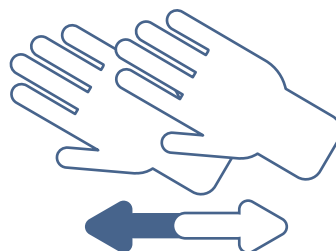


Eskuineko eskuarekin, trebatzaileak zaplada bat emango du eskuinean duen pertsonaren ezkerreko hanka.

Ondoren, eskuinean dagoen hurrengo eskuak zaplada bat eman beharko du, eta horrela, bata bestearen segidan.



Bi zaplada ematen baditu, norabidea aldatuko da.



Zaplada bat ematen badu esku irekiarekin eta beste bat ukabilarekin, hurrengo eskuak txanda-pasa egingo du.



Norbait erratzen denean, txarto erabili duen eskua erretiratu beharko du.

Ikasgela osoarekin edo talde txikitan jolastu daiteke.

Talde osorako balio duen aldaera bat da jolasa bi edo hiru tokitan hastea aldi berean. Ondorioz, arreta handiago jarri beharko da, eta erratzeko aukerak ere handiagoak izango dira.

Jarduera osagarriak

IDATZIZKO KOMUNIKAZIOAK

Jarduera honen bitartez, eta jarraibide simple batzuk erabilia, agerian jarri nahi da, batzuetan, bidean izaten diren zenbait egoeratan, ahaztu egiten dugula helburu nagusia nonbaitera heltzea dela, eta ez gainerakoak baino lehenago heltzea.

Horretarako, parte-hartzaile bakoitzak ERANSKINAren kopia bat izan beharko du.



Trebatzaileak jarraibide hauek emango ditu:

- Jarduera honen bitartez, idatzizko jarraibideei kasu egiteko gaitasuna neurtuko dugu.
- Hiru minutu dituzue ariketa hau egiteko.

Ondoren, 3 minutu emango dira ikasleek ariketa egin dezaten.

Amaitzean, jarraibideak zein mailataraino jarraitu dituzten ebaluatuko da (**hori da helburu nagusia**), edo, beste distrakzio-elementu batzuen ondorioz, helburutik urrundu ote diren aztertuko da.

Azkenik, jarduera hau bidean izaten diren egoera jakin batzuekin erlazionatuko dugu; hain zuzen ere, helburu nagusia nonbaitera heltzea dela ahazten dugun egoerekin (pentsatu dugulako helburua azkar ibiltzea edo gainerakoak baino lehenago heltzea dela).



MUGIKORTASUN SEGURURAKO JOLASTXOAK
Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza - Lehen zikloa



IDATZIZKO KOMUNIKAZIOAK

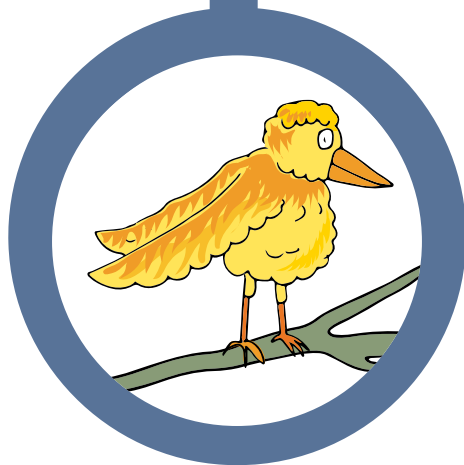
ERANSKINA

JARRAIBIDEAK:

- 1 Ezertan hasi baino lehen, irakur itzazu jarraibide guztiak arretaz.
- 2 Idatzi zure izena goian, orri honen goiko angeluan, eskuinean.
- 3 Bigarren jarraibidean, inguratu zirkulu batekin “izena” hitza.
- 4 Marraztu bost karratu txiki zure izenaren azpian.
- 5 Orri honen atzeko aldean, egin biderketa hau: 70×30 .
- 6 Egin X bat marraztutako karratu bakoitzaren barruan.
- 7 Inguratu zirkulu batez marraztutako karratu bakoitza.
- 8 Sinatu orrialde honen azpian.
- 9 Orri honen atzeko aldean, egin batuketa hau: $107 + 278$.
- 10 Inguratu zirkulu batez batuketa horren emaitza.
- 11 Inguratu zirkulu batez 7. jarraibidearen zenbakia.
- 12 Jarri X maiuskula orri honen beheko angeluan, eskuinean.
- 13 Jarraibide honetara heltzen zarenean, esan zure izena ozen.
- 14 Marraztu triangelu bat X maiuskula horren inguruan.
- 15 Marraztu zirkulu bat 5. jarraibideko “orri” hitzaren inguruan.
- 16 Uste baduzu orain arteko jarraibide guztiak behar bezala bete dituzula, esan “BAI” ozenki.
- 17 Zenbatu oso ozen: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.
- 18 Egin hiru zulo txiki arkatzairen edo boligrafoaren puntarekin.
- 19 Esan ozenki: “neu naiz jarraibideak ondoen betetzen dituenena”.
- 20 Azpimarratu 2., 5. eta 19. jarraibideen zenbakiak.
- 21 Orain, jarraibide hauek arretaz irakurri dituzunez, bete itzazu soilik 1. eta 2. jarraibideak.

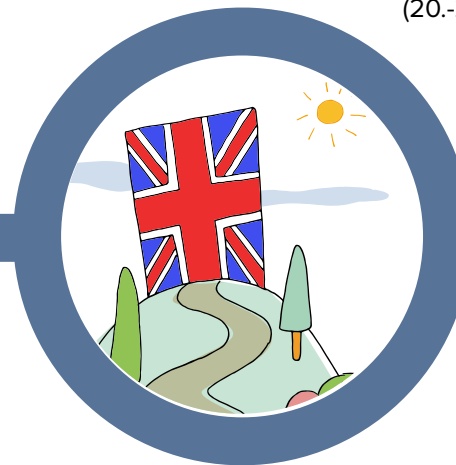
SINADURA

Beste jarduera batzuk



Arreta neurtzeko testa (eranskina)

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria1_eu_int.pdf
(16.-17. orrialdeak)



Hautematea

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2_eu_int.pdf
(20.-21. orrialdeak)



Dorrea

Jolasaren erabilgarritasuna

Jolasaren dinamika

Demo-bideoa

Proposamen didaktikoa



Jarduera osagarriak

Bideoak bilatu edo ikustea 

Legoekin eraikitzen 

Beste jarduera batzuk 



Dorrea

Jolasaren erabilgarritasuna

Sarri askotan, nerabeek, pertsona helduek bezala, hainbat gauza egin nahi izaten dituzte aldi berean.

Esaldi hori bideko egoeren esparrura eramanda, nerabeek askotan erabiltzen dituzte mugikorra edo kaskoak, kaletik oinez edo bizikletan dabiltzan bitartean.

Jolas honek agerian uzten du zeinen zaila den bi gauza aldi berean ondo egitea.



Jolasaren dinamika

Jolasaren helburua hau da: aldi berean eta behar bezala, bi zeregin ez-automatiko betetzea (dorre bat eraiki eta robot etsai bat suntsitu).

Bost maila daude. Jolasak aurrera egin ahala, zereginen zailtasuna handituz doa.

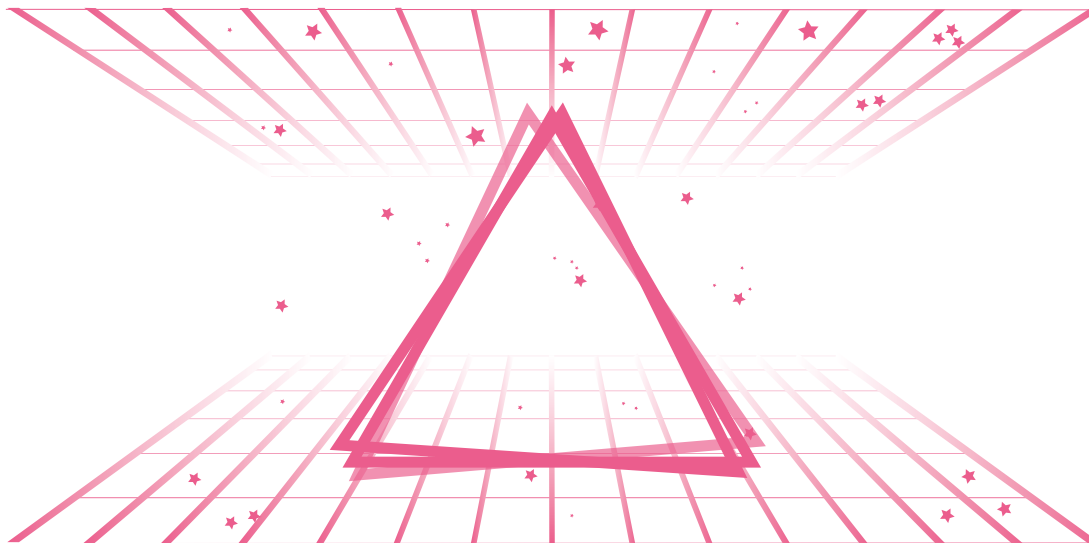
Jolas-denbora: ez dago mugarik.



Demo-bideoa

Ikasleentzako oinarrizko jarraibideak:

- Bi zereginetako edozeinetan huts eginez gero, hasieratik errepikatu beharko da jolasa.



Dorrea

Proposamen didaktikoa

Gaitasunak

- Arreta.

Helburuak

- Konturatzea zeinen zaila den aldi berean egindako gauzen gaineko arreta mantentzea.

Metodologia

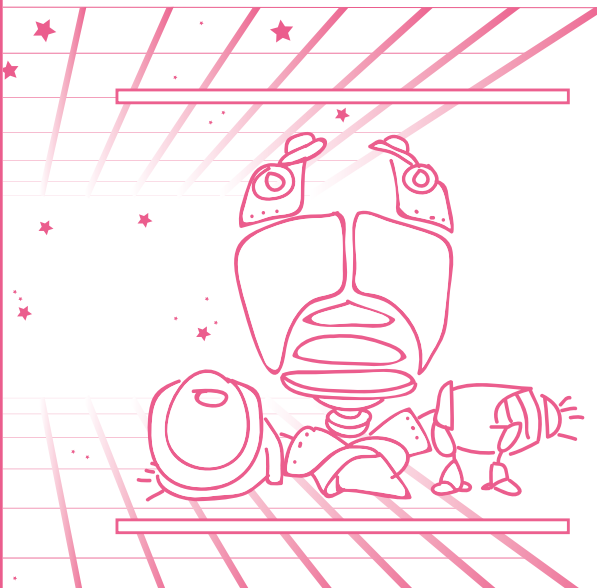
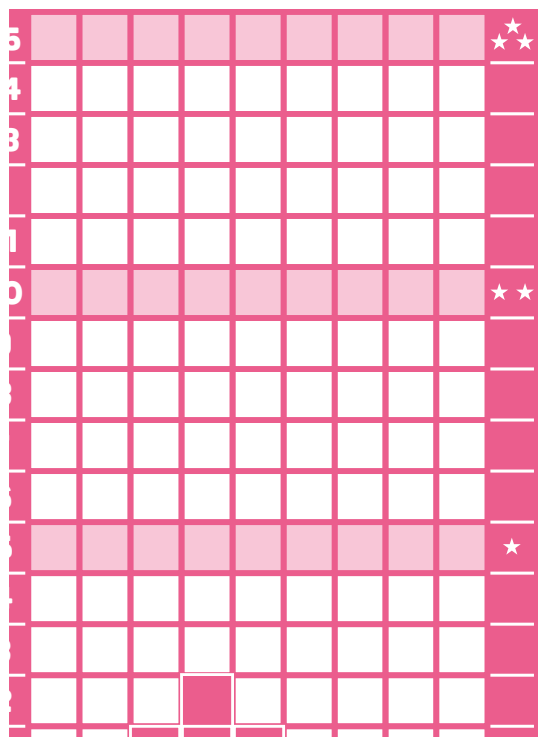
Ikasleen aldez aurreko esperientziaren arabera, jolasa modu indibidualean, bikoteka, edo trebatzaileak gainbegiratuta egin ahal izango da.

Jolas indibiduala edo bikoteka:

Dagokion taldearekin. Norbaitek jolasean huts egiten duenean, hurrengoari pasatuko zaio txanda.

Trebatzaileak gainbegiratutako jolasa:

Boluntarioak eskatuko ditu, jolasa elkarren segidan egin dezaten taldearen aurrean.



Garapena

Trebatzaileak uste duenean jolaserako denbora nahikoa izan dela, elkarrizketa gidatua planteatuko du ondoko gai hauetako batzuei buruz.

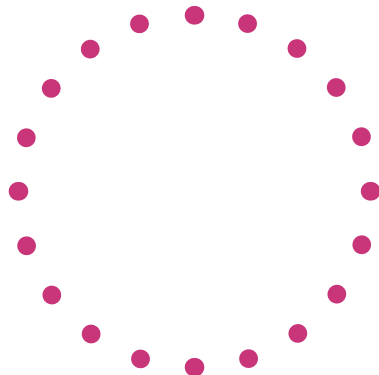
Jarduera osagarriren bat ere planteatu ahal izango du.

Elkarrizketa gidatua

Ikasleei esango die lurrian esertzeko, zirkuluan; edo U forman, aulkiekin. Ondoren, gai hauetako batzuei buruz arituko dira solasean.

Aurreneko fase bat proposatuko da, esperientziari buruz hausnartzeko; eta beste fase bat, esperientzia hori mugikortasunaren esparrura eramateko.

Ikasleei galdetu beharko zaie nolako esperientzia izan den:



Lehenengo fasea
Min.: 5-10



Nola sentitu zarete jolas honekin?
Zein izan da zailtasunik handiena?
Arretari eutsi ahal izan diozue pantailaren alde bietan?
Zein izan da erronka gainditzeko estrategia?
Berehala amaitzeko asmoa izan duzue, ala pazientzia izaten saiatu zarete, erronka gainditu ahal izateko?

Bigarren fasea
Min.: 10-30



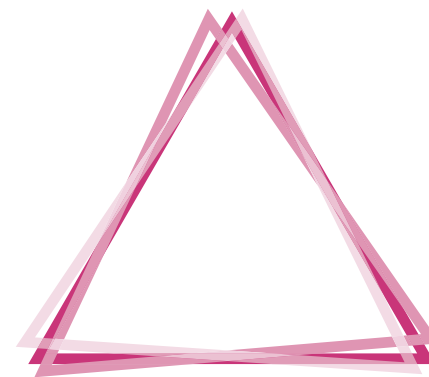
Ikusten al duzue jendea kaletik oinez edo gidatzen, aldi berean beste zer-bait egiten ari diren bitartean (adibidez, telefonoz hizketan edo mezu bat idazten)?
Zuek ere egiten al duzue? Zein egoeratan?
Horrek on egiten dio zuen segurtasunari, ala kalte?
Zuen ustez, batzuetan gehiegi baloratzen ditugu gure gaitasunak?
Zein izango litzateke kaletik joateko modurik seguruenena?



Ondorioak

Trebatzaileak laguntza emango dio taldeari, ondorengo ideia hauetara heldu ahal izateko:

- Gauza asko egiteko gai garela pentsatzen dugu, baina, egiaz, ezin diogu arreta jarri elementu bat baino gehiagori aldi berean.
- Horretan saiatzen garenean, eraginkortasuna galtzen dugu; ondorioz, edozein aldaketaren aurrean, ezin dugu hain ondo erreakzionatu.
- Bi gauza aldi berean ezin ditugunez arretaz egin, ezin dugu WhatsApp bat idatzi eta, aldi berean, oinez ibili edo bizikleta gidatu: bi zereginetako bat txarto egingo dugu.



MUGIKORTASUN SEGURURAKO JOLASTXOAK
Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza - Bigarren zikloa



Jarduera osagarriak

BIDEOAK BILATU EDO IKUSTEA

Hurrengo jardueraren bitartez, agerian jartzen da zeinen maiz despistatzen garen teknologia berriak erabiltzeagatik.

Mugikorrari begiratzeagatik izandako istripuak bilatzea jarduera interesgarria izan daiteke ikasleentzat.

Horrelako asko daude interneten.

Hona hemen batzuk:



Neska batek kristal bat apurtu zuen San Petersburgoko metroan, mugikorrari begira egoteagatik.
https://youtu.be/PCwCcOpt_Qw

20 istripu, mugikorrari begira egoteagatik:
<https://youtu.be/SptsuEYLkM>
(53. segundotik aurrera)

5 auto-istripu, mugikorrari begira egoteagatik:
<https://youtu.be/cDx37445JS0>

Eroriko dibertigarriak, mugikorrari begira egoteagatik:
<https://youtu.be/c6D3rgMKHCM>

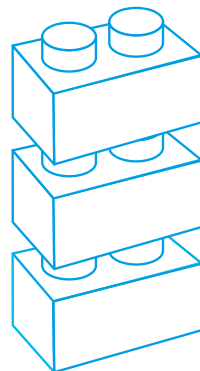
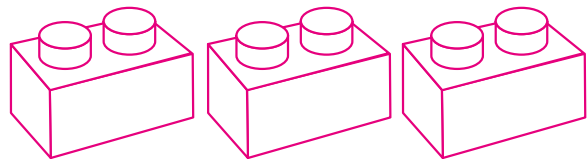
Jarduera osagarriak

LEGOEKIN ERAIKITZEN

Jarduera honen bitartez, modu errealean ikusarazi nahi da zeinen zaila den jarduera bat baino gehiago aldi berean egitea.

Jarduera hau egiteko, Legoko piezak behar dira (edo eraikuntza-jolasetako piezak). Lau edo bost laguneko taldeak osatuko dira.

Mahai bakoitzean hainbat forma eta koloretako ehun pieza inguru banatuko dira, bai eta buruz behera jarritako lau txartel ere, egiteko errazak diren figurekin (etxea, txakurra, autoa, zuhaitza, mahaia, aulkia...).



Hurrenkeraren arabera, parte-hartzaile bakoitzak lau figurak eraikiko ditu; ondorioz, lau partida jokatu beharko dira.

Trebatzaileak kolore bat esango du. Parte-hartzaile bakoitzak kolore horretako pieza bat hartuko du, apurka-apurka bere figura osatzeko.

Lau partidetako bakoitzean, trebatzaileak hamabost kolore esango ditu ausaz, erritmo bizian baina astia emateko moduan. Irakasleak hamabost koloreak esaten dituenean amaituko da partida.

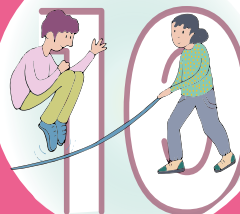


Beste jarduera batzuk



Superheroia naiz

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria1_eu_int.pdf
(22. orrialdea)



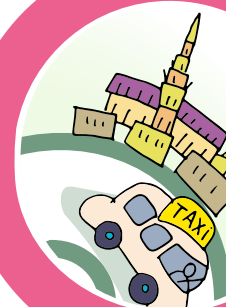
Bat, bi, hiru...egizu jauzi

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3_eu_int.pdf
(32.-33. orrialdeak)



Darwin eta ingurunera egokitzea

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2_eu_int.pdf
(37. eta 38. orrialdeak)



Aurrerapen teknologikoak eta gizartean dituzten ondorioak

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2_eu_int.pdf (32. eta 35. orrialdeak)



Nor da pilotu?

Jolasaren erabilgarritasuna

Jolasaren dinamika

Demo-bideoa

Proposamen didaktikoa



Jarduera osagarriak

Diktaketa 

Beste jarduera batzuk 





Nor da pilotu?

Jolasaren erabilgarritasuna

Abiadura eta distrakzioak dira trafiko-is-tripu askoren sorburu.

Adin hauetan, gazteek bi faktore horiei egin behar izaten diete aurre, bizikletaz, patinetez edota skatez dabiltzanean, besteak beste.

Jolasaren bitartez, gidatzean izaten diren distrakzioen eta abiaduraren ondorioak irudikatu nahi dira.

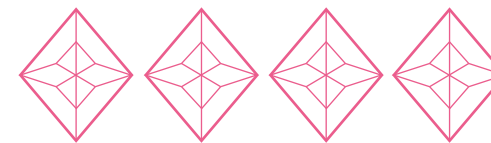


Jolasaren dinamika

Jolas hau Arcade motakoa da. Ontzi bat gidatu eta ibilbidea osatzea da helburua; bidean, harribitxiak bildu, oztopoak saihestu (antimateria-minak) eta, behar denean, frenatu egin beharko da.

Horretarako, lehenengo, eszenatokia eta bi aldagai aukeratu behar dira: abiadura eta distrakzioa.

Jolas-denbora: ez dago mugarik.



Demo-bideoa

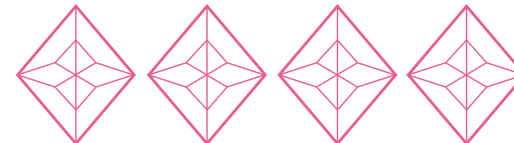
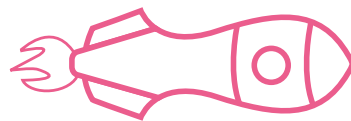
Ikasleentzako oinarrizko jarraibideak:

- Abiadura handitu ahala, erreakzio-denbora murriztuko da.
- Aukeratutako distrakzio motaren arabera, ontzia mugitzeko edo frenatzeko beharko den agindu kopurua ezberdina izango da, eta, ondorioz, ontziak denbora gehiago edo gutxiago beharko du erreakzionatzeko.

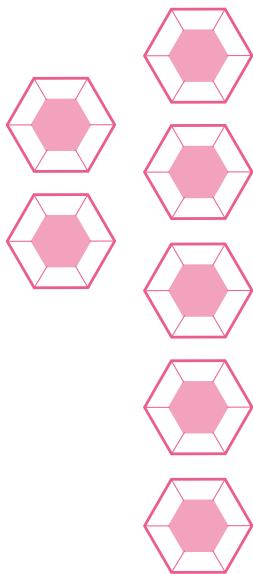




Nor da pilotu?



Proposamen didaktikoa



Gaitasunak

- Zurgarritasunaren eta arriskuaren kontzientzia.
- Neure buruaren eta nire emozioen kudeaketa.

Helburuak

- Abiadura, distrakzioak eta galgatze-distantzia erlazionatzea.
- Bidean abiadura egokia izatearen garrantzia baloratzea.
- Erabakiak hartzeko orduan, egoera emozionalek duten eraginaz konturatzea.

Metodologia

Ikasleen alde aurreko esperientziaren arabera, jolasa modu indibidualean, bikoteka, edo trebatzaileak gainbegiratuta egin ahal izango da.

Jolas indibiduala edo bikoteka:

Dagokion taldearekin. Norbaitek jolasean huts egiten duenean, hurrengoari pasatuko zaio txanda.

Trebatzaileak gainbegiratutako jolasa:

Boluntarioak eskatuko ditu, jolasa elkarren segidan egin dezaten taldearen aurrean.



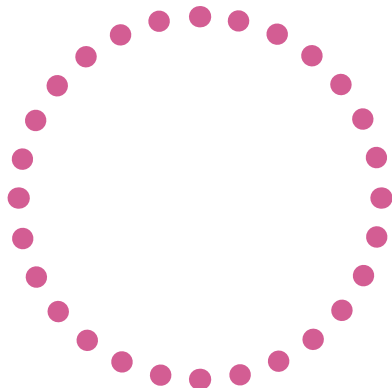
Nor da pilotu?

Garapena

Ikasleek jolasa behar bezala uler dezaten, garrantzitsua da zenbait abiadura eta distrakzio probatzea. Trebatzaileak uste duenean jolaserako denbora nahikoa izan dela, elkarrizketa gidatua planteatuko du, esperientzia aztertzeko. Jarduera osagarriren bat ere planteatu ahal izango du.

Elkarrizketa gidatua

Ikasleei esango die lurrean esertzeko, zirkuluan; edo U forman, aulkiekin. Ondoren, gai hauetako batzuei buruz arituko dira solasean:



Lehenengo fasea
Min.: 5-10

Jolasaren analisisa

Zer iruditu zaizue jolasa?
Nolako eragina izan du abiadurak?
Distrakzio-eragileen atzerapenak nola oztopatzen zuen gidatzeko zenuten modua?
Ontzia garaiz geldiarazi ahal izan duzue?
Damutu al zarete abiadura mantsoegia edo azkarregia aukeratu izanagatik?



Bigarren fasea
Min.: 10-30

Errealitatearen analisisa

Errealitatean, nola eragin diezaguke honek guztiak?
Konturatzen al gara abiadurak zein neurritan areagotzen duen istripuren bat izateko edo probokatzeko arriskua?
Ba al dakigu nolako ondorioak izan ditzakegun lege aldetik, istripu bat izaten badugu eta, istripu horren kausaz, beste norbait edo hiri-altzariak kaltetzen badira?
Gure bizitzan, konturatzen al gara zein neurritan eragiten diguten gorabehera emozionalek?
Eta zein neurritan eragiten diguten mugikortasunean?



Ondorioak

Trebatzaileak laguntza emango dio taldeari, ondorengo ideia hauetara heldu ahal izateko:

- Abiadura handitzean, erreakzionatzeko denbora murriztu egiten da, eta, beraz, akatsek gora egiten dute.
- Abiadura handitzean, distrakzioen ondorioz sortzen den arriskuak gora egiten du.
- Abiadura eta distrakzioak dira istripu askoren sorburu. Istripuren bat eragin baduzu, kontuan izan behar duzu horrek ondorioak izan ditzakeela lege aldetik.
- Emozioak (poza, tristura, amorruea...) gizakiaren parte dira. Gure bizitzako jarduera guztietan esperimendatzen ditugu.
- Emozioak mugikortasunaren esparruan sartzen direnean, arreta, zehaztasuna eta erabakiak hartzeko bizkortasuna murriztu egiten dira.

MUGIKORTASUN SEGURURAKO JOLASTXOAK
Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza - Bigarren zikloa



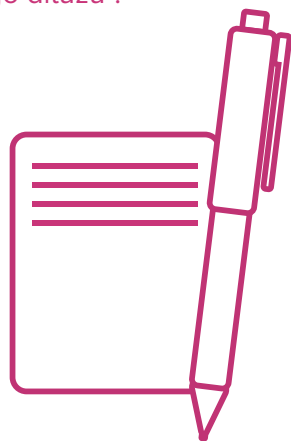
Jarduera osagarriak

DIKTAKETA

Jarduera honen bitartez, agerian jarri nahi da abiadura handitzean akats gehiago egiten direla.

Trebatzaileak azalduko du diktaketa bat egingo dutela. Esaldi luze samar bat bilatuko du. Ondoko esaldi hau iradokitzen dugu:

“Gogoratu eta ez ahaztu irakasgai hau: zenbat eta azkarrago joan, akats gehiago egingo dituzu”.

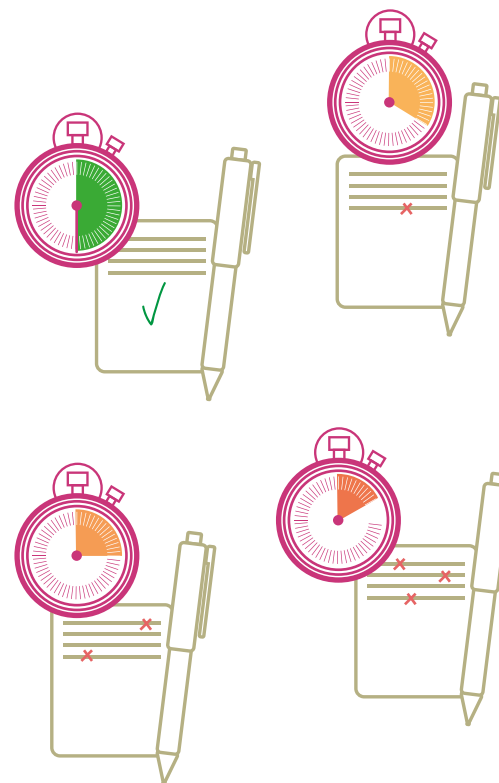


“Gogoratu eta ez ahaztu irakasgai hau: zenbat eta azkarrago joan, akats gehiago egingo dituzu”

Trebatzaileak kontrolatu beharko du zenbat denbora behar duten parte-hartzaileek esaldi hori idazteko. Pentsa dezagun 30 segundo inguru behar dituztela.

Ondoren, eskatuko die esaldi hori kopiatzeko, baina soilik 20 segundo izango dituztela.

Ariketa beste bi aldiz egingo dute, baina aldi bakoitzean bost segundo gutxiago izango dituzte esaldia kopiatzeko.

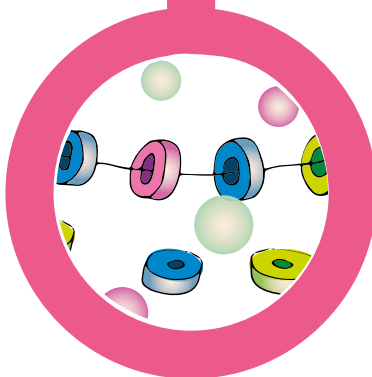


Beste jarduera batzuk



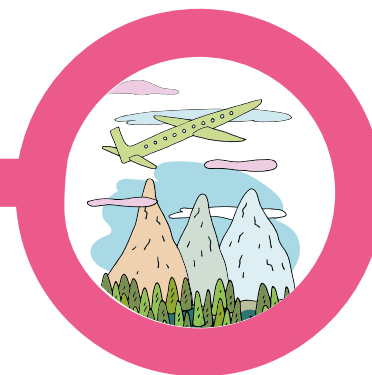
Emozioak dantzarazten

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3_eu_int.pdf
(24.-25. orrialdeak)



Course navette proba

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria3_eu_int.pdf
(28.-29. orrialdeak)



Abiadura

http://trafikoa.bidehezkuntza.org/docs/secundaria2_eu_int.pdf
(15.-19. orrialdeak)

Material honen egileak:

Edukien garapena:

Ilustrazioak eta diseinu grafikoa:

2019

