

GIDA DIDAKTIKOA

HELBURU OROKORRAK

Teknologia berriek aspaldi utzi zioten tresna arrotza izateari informatika-aplikazio honen xede diren gaztetxoentzat: 10 eta 16 urte bitarteko ikasleentzat, alegia. Hori dela eta, tresna bikainak dira curriculumetara egokitutako eduki didaktikoak jorratzeko, aukera handiak eskaintzeaz gain, oso gertukoak baitzaizkie ikasleei.

Horrelako ikasmaterialen bidez, ikaskuntza-prozesua sendotzen lagundu nahi diegu ikasleei, eta halaber, beren kasa ikasteko aukera eman. Dena den, gogoan izan behar dugu gelako ikasmaterialaz gain, era horretako euskarriak erabiltze hutsak ez duela hezkuntza-produktuen kalitatea bermatzen, besterik gabe.

Nolanahi ere, teknologia berriek dakartzaten aukera elkarreragileak lagungarriak zaizkigu lanari ekiteko, eta irakasleen beste jarduera batzuekin batera, ikaskuntzaren emaitza hobetzen lagundu dezakete, testu idatzietan oinarritutako baliabideek edo ikasgelako prestakuntza itxiak baino aukera ugariagoak eskainiz.

Gure ikasmaterialaren diseinu didaktikoaren helburua ez da erabiltzaileek gertakari historikoak, izenak eta datak buruz ikastea. "*Industria-iraultza*" ikasmaterialaren edukiak prestatu eta antolatzean, ikasleak orduko giroan murgiltzea eta industrializazioaren garaiko mendeetako paisaia historikoa irudikatzea lortu nahi izan dugu, oro har.

Ikasmaterial honetan zehar ahalegin handia egin dugu, erabiltzaileek beste garai eta ingurune batzuetako pentsamoldeaz jabetzeko aukera izan dezaten. Tolerantzia eta elkarrenganako begirunean oinarritutako balio-sistema sendotu eta garatzea lortu nahi izan dugu, eta, horretarako iragana ezagutu eta ulertu behar dela uste dugu.

EDUKIAK GARATZEKO OINARRIAK

Ikasmaterial honen erabiltzaileak garai jakin batean murgiltzeko, aztergai dugun gaiaren inguruko jakin-mina sortzeko moduko pizgarriak erabili behar direla uste dugu. Horrela, garai historiko liluragarri hura ezagutzeko grina izango dute.

Gaur egungo gizartea iraganean gertatutako aldaketa-prozesu luze konplexuen emaitza dugu. Ikasmaterial honetan, hainbat datu ematen dira erabiltzaileek prozesu horiek ezagutu, aztertu eta, ahal duten neurrian, azter ditzaten.

Hainbat baliabide erabiltzen dira (animazioak, galderak, testuak...) XVIII. - XX. mendeetako gizaki multzoek inguruko lurraldearekin izandako harremanak ezagutu eta aztertzen laguntzeko. Era berean, gizarte horren bilakaera historikoa baldintzatu zuten gertakari politiko, ekonomiko eta kulturalen arteko harremanak, eta gizabanakoek, gizonezko eta emakumezkoek, orduko gizartean izandako betekizuna aditzera eman eta aztertu nahi ditugu ikasleekin batera.

"*Industria-iraultza*" ikasmateriala ondorengo ataletan banatu dugu: Industria-iraultza, Aldaketa demografikoak, Kapitalismoa eta gizartea, Langile-mugimenduak: sindikatuak, Banku eta aurrezki-kutxen sorrera eta Kooperatiben sorrera.

Adi egon behar da, garai bakoitzaren amaieran test-moduko galdera batzuk egingo baitira garai horretaz ikasi duguna neurtzeko.

Gogoan hartu behar dugu ikasleen ingurunea ere ezagutza historikorako iturri bikaina dela, iraganeko gertakarien erreferentzia-esparrua osatzen baitu, eta era askotako ikerketak egiteko aukera ematen du, beraz. Ikasleak iraganeko testigantza oparo ugari aurkituko ditu bere inguruan, eta testigantza horiek baliabide ezin hobeak izan daitezke ikaskuntza jorratzeko, aukera hauek eskaintzen baitizkigute:

- Historiako gertakari edo egoerei lotutako edukiak barneratzea eta erabilitako iturri historikoak ondo ezagutzea. Horrela, diziplinari lotutako prozedurazko alderdiak azpimarratu eta ikaskuntza aktiboa landu dezakegu.
- Ikasteko motibazioa eta jarrera positiboa, ikasleen eguneroko bizipenei lotutako edukiak lantzeari esker.
- Ikasitako edukiak erabilgarriak eta ikasleen munduan txertatzeko modukoak izatea. Ikasleen bizipenetatik gertu egonik, historia eta gizartea uztartzeko aukera ematen dute, hau da, iragana, oraina eta geroa lotzeko aukera.

ALDERDI FORMALAK

Nabigazio erraza eta intuitiboa lortzen saiatu gara. Erabiltzaileak une oro eta aisa eskuratu ahal izango du nahi duen informazioa, erraz ulertzeko moduko loturen bidez.

Diseinua ere erabilerraza da eta helburu bakarra jorratutako edukiak 10-16 urte bitarteko ikasleei hurbiltzea da. Baina, jakina, beste adin batzuetakoek ere erabil dezakete ikasmateriala.

Diseinu grafikoaren bidez produktua bere testuinguruan kokatzeaz gain, alderdi estetikoan eta ikus-entzunezkoan hezteko balio du.

- Oinarrizko edukiak lantzeko pantailak.
- Eduki osagarriak lantzeko pantailak.
- Ariketak egiteko pantailak.
- Pantaila "orokorrak": bibliografia, bibliokronoa, glosategia eta abar.

Ikasmaterial honetako eduki guztiak bi bertsiotan aurkezten dira: nabigagarria (HTML formatua) eta inprimaketarako prestatua (PDF formatua).

KREDITUAK

Jatorrizko gidoia: Estibaliz González Dios

Diseinua: Euskomedia Fundazioa