

Sarrera · Guionce · 42. ONCE Eskola Lehiaketa

42 [concursoescalaronce.es/guionce/introduccion](https://concursoescolaronce.es/guionce/introduccion)

Gero eta interkonektatuago dagoen mundu honetan, funtsezkoa da **pertsonen errealitate desberdinak** ulertzea eta baloratzea. Baliabide ludiko eta murgiltzaile baten bidez, **joko digitalak ("Irisgarritasunaren taula handia") ikaskuntza interaktibo, inklusibo, dinamiko eta parte-hartzailearen egoera** planteatzen die ikasleei.

Ikasleek **desgaitasun desberdinei lotutako erronkak eta ikuspegiak modu simulatuan aztertzeko** aukera izango dute. Erronka dinamiko eta parte-hartzaileen bidez, **jokoak desgaitasunaren ulermen sakonagoa sustatu nahi du, aurreiritziak eta estigmak murriztu, eta gizarte inklusiboagoa, enpatikoagoa eta errespetuzkoagoa eraikitzen lagundu** .

A) Jokoaren proiektzioa

Ikasgelako ordenagailuan edo arbelean, baliabide digitala proiektatu, ikasleek dinamika gamifikatuekin elkarreraginean, ikusmen-desgaitasuna duten ikasleentzako laguntza-euskarriak aplikatuz , beharrezkoa denean.

Oso tresna malgua da. **elkarlanean jokatzeko, taldea-aula** guztiarekin.

Modu horretan , **zuk hartzen duzu jokoaren moderatzailearen rola, eta zuk bultzatzen duzu ikaslearen parte hartzea**: taldeak antolatzen dituzu , dadoajaurtitzen dituzu , fitxak laukitxoetatik aurreratzen dituzu , eta guztien inplikazioa eta entzute aktiboa sustatzen dituzu.

Nahiago baduzu **beste dispositibo mota batean** jokatzeko, zure ikasleak **bikoteka edo taldeka elkartu daitezke**, eta haiek izango dira taulatik aurrera egingo dutenak , **txandakako jokaldiak**.

Jolasa ikasgelarako pentsatuta dago, ikasgelan egiten diren erronka-laukiekin, eta familiarekin batera etxean egiten diren beste batzuekin.

B) Malgua eta askotarikoa

Zeuk aukeratzen duzu partidaren iraupena, zure ikasgelara egokitu:

- **Gutxieneko partida** 20 minutu
- **partida ertaina** 30 minutu

- **Gehieneko partida** 45 minutu

Jokoa programatuta dago , eta **erreten-biltegia** du, nahi beste aldiz jolastu ahal izateko, beti ikaskuntza berriekin.

Elkar-kategoriak **hezkuntza-etapari egokitutako taula du** : Lehen Hezkuntza, Bigarren Hezkuntza eta Hezkuntza Berezia.

C) Laukitxoak eta erronkak

Jokoaren taula, " Irisgarritasunaren taula handia, " honako hauek osatzen dute : **kasilak, 5 erronka desberdinekin**, dado batek ikusmen-desgaitasuna duten ikasleentzako irisgarria den bat erabil dezake.

Lauki bakoitzean **esperientzia-erronka** bat proposatzen da , **ikasgelan** edo ikasgelatik kanpo modu errazean egiteko egokitua.**ikasleei beren egunean oztopo mota desberdinei aurre egin behar dieten pertsonen azalean jarriko dien.**

Erronka batzuek **ikasgelako materialak** , estucheses, motxilak, arkatzak , eta.) behar dituzte egin ahal izateko.

Laukitxoak **produktu irisgarrien benetako adibideak** erakutsiko dituzte pantailan , desgaitasunak dituzten pertsonen oztopoak konpontzeko , ikasleentzako inspirazio gisa balio dezan eta egiaztatzeko nola **irudimena eta sormena berrikuntzaren giltzarria dira.**



- **Morea:** Desgaitasun **bisualari** buruzko erronkak dituzten laukitxoak
- **Urdina:** **Entzunezko** desgaitasun buruzko erronkak dituzten laukitxoak
- **Gorria:** Desgaitasun **fisikoari** buruzko erronkak dituzten laukitxoak
- **Berdea:** Desgaitasun **intelektualari** buruzko erronkak dituzten laukitxoak
- **Horia:** Erronkak dituzten laukiak **eguneroko oztopoak** , eta horiek agerian uzten dituzte **beste bazterketa edo zailtasun mota batzuek** (alergiak, TDAH, Hizkuntzaren nahasmendu espezifikoa , ikasteko zailtasunak ,

dislexia, hipersentiberatasun sentsoriala , oztopo linguistikoak, bai eta osasun mentaleko arazoak ere , hala nola agorafobia, anorexia, antsietatea, depresioa. eta abar.)

- **Koloreduna:** Hileko erronkak sariekin: desgaitasun bakoitzeko erronka bat

Hileko erronkak

Taula bakoitzak **hileko erronkan parte hartzeko lauki berezi bat aktibatuko du**. Desgaitasun bakoitzari buruzkoa izango da : bisuala , auditiboa , fisikoa eta intelektuala.

Parte hartzeko , hamabigarren eremu pribatutik **bideo bat igo ahal izango duzue, gehienez 90 segunduko iraupena**. Bideo horretan , **desgaitasun bisualari , auditiboari , fisikoari eta intelektualari buruzko hesi bat erakutsiko da** eta **desgaitasun hori duten pertsonen bizitza errazteko irudikatutako soluzioa**.

Bideoaren egiturak 3 une hartu behar ditu.

- **Barreraren azterketa:**

eguneroko egoera baten bidez, erronka edo zailtasuna erakusten du. Desgaitasuna duten pertsonak aurre egin beharreko zailtasunen eta erronken ulermen-maila erakusten da.

- **Enfokea eta enpatia:**

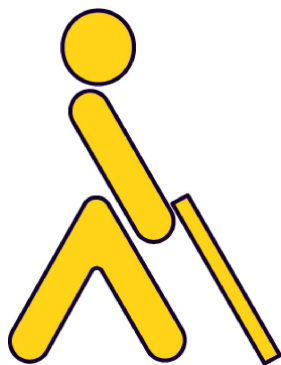
egoera edo erronka azaltzen du, bestearen lekuan jartzeko gaitasuna erakutsita., desgaitasunak dituzten pertsonak nola sentitzen diren eta zer ikusten duten ikusarazita., eta gainerakook zer egin dezakegun gizartean sartzea errazteko.

- **Konponbide-proposamena:**

ideia-konponbidearen adibidea, eta desgaitasunak dituzten pertsonen bizitza hobetzeko duen eraginaren, konponbideari aplikatutako irudipen- , sorkuntza- eta berrikuntza-froga gisa , hausnarketa kritikoaren ikuspegitik , gizarte bidezkoagoa , desgaitasunen bat duten pertsonentzat parte-hartzailea eta inklusiboa lortzeko.

D) Ikaskuntzako lorpenak

Lauki bakoitza amaitzean, pantailan **erronka egitean lortzen den ikaskuntzari buruzko gogoeta batzuk** agertuko dira.



Ikusmen-desgaitasuna

Enpatia eta sentsibilizazioa : ikusmen-desgaitasuna duten pertsonen eguneroko bizitzan dituzten zailtasunak eta erronkak ulertzen dituzte. Bestearen lekuan jartzeko eta errespetuzko eta ulermenezko jarrera garatzeko gaitasuna sustatzen da. Ikusmenik ezaren aurrean ukimenak duen garrantziaz, miaketan soinua gidari gisa erabiltzeaz eta ordenaren garrantziaz hausnartzen da.



Auditoria-desgaitasuna

Enpatia eta sentsibilizazioa: zuzenean esperimendatzen dituzte entzumen-desgaitasuna duten pertsonen aurrean dituzten komunikazio-zailtasunak. Ulertzen dute zein frustragarria izan daitekeen esaten dena ez ulertzea, elkarrizketa batean ezin parte hartzea edo ohartarazpen bat ez entzutea. Horrek enpatia, errespetua eta desberdintasunen balorazioa lantzen ditu. Ezpainak irakurtzeak eta zeinu hizkuntza ikasteak entzumen desgaitasuna duten pertsonekin komunikatzeko duen garrantziaz hausnartzen da, baita soinua seinaleen osagarri irudiak eta seinaleak erabiltzeaz ere.



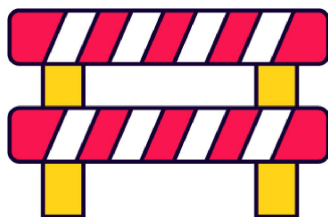
Desgaitasun fisikoa

Enpatia eta sentsibilizazioa: mugikortasun murriztua duten pertsonak egunerokoan dituzten zailtasun fisikoak esperimentatzen dituzte. Ulertzen dute zein desafiatzailea den mugitzea, objektuak lortzea, jokoetan parte hartzea edo eguneroko zereginak egitea gorputzak itxaroten duen bezala erantzuten ez duenean. Horrek ulermen sakona eta benetako errespetua sustatzen ditu, bai eta zereginak egiteko hainbat aukera baliozkotzea ere.



Desgaitasun intelektuala

Enpatia eta sentsibilizazioa: Denbora gehiago, errepikapena, sekuentziazioa, hizkuntza erraza, piktogramak, jarraibide argiak edo lantzeko beste modu bat eskatzen duten jarduerak esperimentatzean, haurrak has daitezke ulertzen denek ez dutela informazioa erritmo berean edo modu berean ikasten edo prozesatzen. Horrek ulermen eta pazientzia handiagoa ematen die laguntza handiagoa behar dutenei.



Bazterkeria edo zailtasunak ikasteko eta parte hartzeko beste oztopo batzuk

Enpatia eta sentsibilizazioa: Hurrek jakiten dute alergieiei, osasun mentalari eta desberdintasun kultural edo linguistikoei lotutako eguneroko oztopoak ere badaudela, besteak beste, bazterketa edo zailtasuna eragin dezaketenak. Egoera horiek ulertzean, enpatia eta sentsibilitate handiagoa garatzen dute besteen segurtasun eta ongizate premiekiko.