

AMAIERAKO EKITALDIA

Abenduaren 17an, ostirala, REAL SOCIEDAD CHALLENGE 2.0 erronkaren irabazleak ezagutarazi dira Reale Arenako auditorio berrian ospatu den ekitaldian. Talde bakoitzeko 10 kidek izan dute aukera streaming bidez ere emititu den ekitaldi honetara gerturatzeko (Ekitaldia ikusgai dago hurrengo linkean: <https://www.youtube.com/watch?v=Nxkjjshi-Co>. Parte-hartzaileek sari ezberinak jasotzeaz gain programan egindako lana erreparatu dute. Sarituak izan diren proiektuak hurrengo hauek izan dira:

- DISEINU TEKNIKO ONENA: SANTO TOMAS LIZEOA
- NARRATIVA ONENA: ALDAPETA 1, BACH, E
- PROIEKTU ONENA: EKINTZA DBH 4A

Donostiako 6 ikastetxetako 14 eta 18 urte bitarteko 290 ikasle inguruk parte hartu dute DONOSTIAKO SUSTAPENA eta REAL SOCIEDAD FUNDAZIOAK antolatutako REAL SOCIEDAD CHALLENGE jaialdian. Oraingo honetan, parte-hartzaileei bideratutako erronka zale txuriurdinei gabonak zoriortzeko postal bat diseinatzea zetzan, horretarako errealitate mistoa eta 3D diseinua erabili behar izan dute ikasleek.

Proiektu honetan ikasleek honako hauek jaso dituzte:

- Formakuntza CANVA eta Design Thinking alorrean, ideia-prozesuan laguntzeko.
- Formakuntza teknikoak audacity, TinkerCad eta Scoobi bezalako tresnetan, zorian-agurretan errealitate mistoa inplementatzeko.
- Pildora laguntzaileak (Design Thinking, Visual Thinking, Elevator Pitch).
- Tutoretza-zerbitzua.

Nabarmentzekoa da tresna digitalek programa osoan izandako rola. Tutoretzen jarraipena eta mentorizazioa online egin da bere osotasunean, teknologia berriek gero eta digitalagoa den gizarte honetan duten garrantzia nabarmenduz. Bestalde, ikasleek Audacity (audioak grabatzeko eta editatzeko softwarea) edo TinkerCad (3D elementuak modelatzeko eta diseinatzeko programa) bezalako harraminta berriak ezagutzeko aukera izan dute jasotako prestakuntza-webinar-en bidez, eta, aldi berean, euskarri-material ugari izan dute eskura proiektu honetarako sortutako youtubeko kanal batean.

Hainbat hilabetetako lanaren ondorioz, oso proposamen sortzaileak eta originalak lortu ditugu, eta, beraz, ez da erraza izan horiek ebaluatzea. Ebaluazio hori alderdi teknikoak eta planteatutako erronkarekin lotutako alderdiak konbinatzen dituzten irizpideen arabera eraman da aurrera

Hauk izan dira ikasleek aurkeztutako Amaierako proiektuak:

SARI KATEGORIA BAKOITZEKO IZENDAPENAK	
SARIA	IKASTETXEA
NARRATIBA ONENA	<ul style="list-style-type: none">• Aldapeta• Aldapeta• Nazaret
DISEINU TEKNIKO ONENA	<ul style="list-style-type: none">• Aldapeta• Ekintza• Santo Tomas Lizeoa
PROIEKTU ONENA	<ul style="list-style-type: none">• Aldapeta• Ekintza• ST Patrick's School



DATU OROKORRAK

ERRONKA: Zoriondu gabonak Realarekin Errealitate Mistoa eta 3D diseinua erabiliz.

- Diseinu-tresnak: Audacity eta Canva.
- Lan-prozesuaren datak: 7 aste (09/28 - 11/12).
- Proiektu onenak aurkezteko azken ekitaldia: 2021eko abenduaren 17.
- Norentzat: 14 eta 18 urte bitarteko gazteentzat.
- Hizkuntzak: euskara eta gaztelania.
- Parte-hartzaileen kopurua guztira: 288 ikasle.

1. Lan formatua

- Diseinu-tresnak: Audacity eta Canva.
- Lan-prozesuaren datak: 7 aste (09/28 - 11/12).
- Proiektu onenak aurkezteko azken ekitaldia: 2021eko abenduaren 17.
- Norentzat: 14 eta 18 urte bitarteko gazteentzat.
- Hizkuntzak: euskara eta gaztelania.
- Parte-hartzaileen kopurua guztira: 288 ikasle.

2. Parte-hartzaileen eskakizun teknikoak

- PC bat Internetarako konexioarekin ikasgelan (mikrofonoa eta web-kamera barne), eta proiektore orokorra.
- Ikasleen PC edo chromebook-ak, bai eta Internetarako konexioa ere.

3. Prozesuaren amaiera

- Talde bakoitzaren proiektua entregatzeko formatuak:
 - Ideiaren aurkezpina: Storytelling (ideiak eta istorioa), ppt aurkezpen-formatua, bideoa, etab.
 - 3D diseinua
 - Mezu nagusia (claim-izenburua-izena)
- Proiektuak entregatzeko data: Azaroaren 12a, 13:00etan.
- Amaierako ekitaldia: 2021eko abenduak 17.

4. Ebaluazio-irizpideak

Hala, irizpide horiek balio hauek izango dituzte, guztizko 100 puntuen gainean:

- Proposamenaren originaltasuna (30 puntu): proposatutako ideia sortzailea.
- Proposamena erronkara egokitzea (30 puntu): proposamenak erronkarekin duen lotura.
- EB/EH teknologiaren erabilera (40 puntu): proposamenaren garapen teknikoa.

LAN-KRONOLOGIA			
ASMATZE PROZESUA	FORMAKUNTZA TEKNOLOGIKOA ETA IDEIEN 3D DISEINUA	AMAIERAKO PROIEKTUEN EBALUAZIOA	PROGRAMAREN AMAIERA
Irailak 28 - Urriak 28	Urriak 13 - Azaroak 12	Azaroak 12	Abenduak 17
Erronkaren aurkezpina + diseinu saioa	Online Tutoretza	Ebaluazio komitea	Proiektu onenen produkzioa
CANVA formakuntza	TinkerCad Formakuntza + SketchUP SCOOPY		Inaugurazio-ekitaldia, irabazleen SARI BANAKETA
Ikasgela bakoitzeko ideia 1 bidaltzea (Storyboard-a CANVArekin)	Proiektuen garapena Proiektuen amaierako entrega		

IKASTETXE PARTE-HARTZAILEAK

