

20%

Informazio-gida

KB JOLASEAN 

# Etiketen laborategia



## JUSTIFIKAZIOA

---

Produktuen etiketatzea derrigorrezkoa da. Honek emandako informazioa garrantzizkoa da produktuak erosi aurretik egiten den autaketan, baita ondoren ere, honen erabilpena eta gordetzea egokia izan dadin. Produktu bakoitzak bere etiketa du, etiketak desberdintzen jakin behar da eta dituzten ezaugarriak nortzuk dire jakin ere bai.

Komeni da txikitatik produktuen etiketen garrantzia ezagutzea, kontsumo arduratsuko ohiturak hartzen joateko

## HELBURUAK

---

- Etiketen beharrezko informazioa ezagutu.
- Elikagai fresko eta ontziratuen etiketak aztertzea.
- Alergenoen piktogramak identifikatzea.
- Ehungintzako etiketaren ezaugarriak ezagutzak.
- Jokuen eta bideojokoen sailkapenean piktogramak identifikatzen ikastea.
- Lankidetzalana sustatzea.

## EDUKIAK

---

- Nahitaezko etiketei buruzko ezagutzak eskuratzea.
- Etiketak aztertzea.
- Elikagaien etiketak:
  - Elikagai freskoen etiketa.
  - Ontziratutako elikagaien etiketa.
  - Alergenoak.
  - Gehigarriak.
- Ehungintza-etiketak
- Jostailuen etiketak.
- Bideojokuen etiketak.

## ARIKETAK

---

### HASIERAKO FASEA (Aurretiko ariketa)

- Etiketak bilatzen.
- Jostailuen zerrenda.
- Lehen platera.
- Ekarri zure sarea.
- Jogurt-potoak gordetzen.

## **GARAPEN-FASEA (Saioa)**

- 1. BLOKEA. ZATOZ MERKATURA. BEGIRATU ETIKETEII!
  - Merkatura goaz.
  - Prezio justua.
  - Dastatzea.
  - Eskulana .
- 2. BLOKEA. JOLASTEN GARA?  
JOSTAILUAK ETA BIDEOJOKOAK.
  - Nola aukeratu jostailu egokia.
  - Lankidetzeta-jolasak.
  - Eskulana eta aholkuak.
- 3. BLOKEA. KB CHEF.
  - Yinkana.
  - Lankidetzeta-jolasak.
  - Sukaldaritza eta eskulanak.
- 4. BLOKEA. HARA OIHALAK!
  - Jarri etiketa zure arropari.
  - Zer oihal jarriko zenuke?
  - Lankidetzeta-jolasak.
  - Eskulanak.
- 5. BLOKEA. JOGURT-FABRIKA.
  - Kalitate-laborategia.
  - Elikagai bat elaboratzea.
  - Eskulana.

## **APLIKAZIO ETA KOMUNIKAZIO FASEA (Ondorengo ariketa)**

- Detektibetan jokatzeko
- Jolastuko gara.
- Bigarren platera.
- Eman buelta.
- Kontsumo influencer.

## **OINARRIZKO KOMPETENTZIEI EGINDAKO EKARPENA**

### **DISZIPLINAKOAK**

- Komunikazio-, hizkuntza- eta literatura-gaitasuna.
- Gaitasun sozial eta zibikoa.
- Gaitasun artistikoa.
- Gaitasun motorra.

### **ZEHARKAKOAK**

- Hitzezko, hitzik gabeko komunikaziorako eta komunikazio digitalerako gaitasunak.
- Ikasten eta pentsatzen ikasteko gaitasuna.
- Izaten jakiteko gaitasuna.
- Elkarrekin bizitzeko gaitasuna.

## METODOLOGIA

- Proiektukako ikaskuntza.
- Lankidetzalana.
- Lan kooperatiboa.
- Banakako lana.
- Thinking based learning.
- Dinamika ludikoak.

## ANTOLAKUNTZA

IKT baliabideak eta tresnak	Espaziok y taldeak	Iraupena
Arbel digitala/proiektorea. Tabletak. Internetarako sarbidea.	Hainbat ikasgela (supermerkatua, sukaldea) Parte-hartzaileak adin-tartean araberako taldeetan banatzea. Kanpoko espazioa hurbil.	AURREZ AURREKO FASEAK: 3 ordu saio bakoitzeko, 5 saiora arte.  Aurreko eta ondorengo jarduerak 5 ordu  Guztira: 20 ordu

## EBALUAKETA

### IRAKASLEAK

Ebaluazio inkesta.

### IKASLEAK

Ebaluazio inkesta.