

## OINARRIA

Erakunde publikoei esker jasotako laguntza ofizialak eta gizarteak hartutako konpromisoei esker garatu da azken urte hauetan euskararen ikaskuntza.

Hizkuntza normalizazioa eta euskara gure bizitzako eremu guztietara hedatzea helburu duen eginkizun honetan, ahalegin handia egiten ari dira erakunde ofizialak. Gaur egun, ahalegin honi esker dugu gure hizkuntzaren bidez kulturaren aberastasuna hedatzen laguntzen duten hainbat produktu.

Gure webgunea euskara ikasteko baliabideak eskaintzen dituen erreminta izateaz gain, hizkuntza normalizazioan zuzenean parte hartzen duen adierazlea ere badelakoan gaude. Beronek, munduko edozein tokitatik, jolasaren bidez, euskara ikasteko aukera ematen digu.

Kurrikuluari dagozkion edukiak lantzeko prest dagoen irakasleentzat materiala eta laguntza baliagarria eskaintzen ditugu.

Hizkuntza ikasiko bada, joko eta eduki didaktiko dibertigarrien bidez izango delakoan gaude.

Sarean hainbat baliabide jarri nahi dugu eskura. Irakasleei zuzendurikoak batetik, eta irakasleek ondo iritzita, gerora, baita ikasleei zuzenean bideratutakoak ere. Irakasleak beharko lituzke kudeatu baliabide horiek, ikasleen hobe beharrez egokituz eta bideratuz. Edozein kasutan, gerora ere etxean lan egiterik ere egongo litzateke.

Hizkuntzaren ikaskuntza teknologia berriekin uztartzeke dagoelakoan gaude. Baieztapen hau egitearen arrazoia honako hau da: teknologia berriak erabat txertaturik daudela gazteen egunerokotasunean, hezkuntzan, aisialdian, etab... Hau guztia, hein handi batean, Eusko Jaurlaritzak hezkuntza-arlotik teknologia berrien erabilera sustatu duelako izan da.

Ekimenaren babespean, Eusko Jaurlaritzaren Hezkuntza, Unibertsitate eta Hezkuntza Sailak Premia izeneko proiektua jarri zuen martxan 2000. urtean. Helburua, Hezkuntza Sistemak zituen beharrak asetzea zen. Premia-k Eskola Sare Publikoan gutxieneko minimo batzuk izatea bermatu zuen, hiru arlotan nagusiki:

1. Ikastegiko bertako Sarea
2. Informatika-hornikuntza. Ordenagailuak.
3. Internetarako banda zabaleko sarrera. Eta sail bakoitzerako intraneta.

Jolasaren bitartez, gazteei euren burua jokoan ipintzea ahalbidetuko da. Ikasleak, horrela, pozik sentituko dira jolasten duten bitartean.

Gaitasun linguistikoak eskuratzean autoebaluazioa bultzatuko duen materiala sortzen da.

Interneten eskura jartzen ditugun baliabideekin, klasean landu denak eskolaz kanpoko zein barneko ekintzetan jarraipen bat izan dezan lortu nahi dugu.

Webgunea ebaluazio jarraitua izatea planteatzen dugu. Ebaluazio jarraitua eta hezigarria. Behar linguistikoak, taldearen eta norbanakoaren hutsuneak zein diren antzemango dituen. Autoebaluazioa bultzatu eta gaitasun linguistikoak lortzen lagunduko duena.

### **ESKOLAN, ZERGATIK?**

Jokabideari dagozkionak eta irakaskuntza kontzeptualari dagozkionak jasotzen direlako bertan eta behar-beharrezkoak direlako edozein arlori dagokion ikaskuntzari aurre egiteko, baita hizkuntzaren ikaskuntzari ere.

Hezkuntzan dago bultzatu beharra hizkuntzak ikasteko interesa. Era berean, honek, ikasleak jaso duen hizkuntza-gaitasuna neurtuko duen prozesu bat jarraitzea eskatuko du (tartean, gaitasun gramatikalarena).

### **ETXEAN, ZERGATIK?**

Zein da ikaslerik onena? Erarik egokienean gehien ikasten duena, arduratsua dena, bere ikas-estiloaz jabetza gehien duena, bere beharrak identifikatu eta behar horiek betetzeko jarduerarik egokienean arabera plangintza egiten duena. Etxean, familian jarraitu beharra dago ikasketa honekin, betiere ikasleak, bere inguruan bizi duena barneratzea badu helburu.

Normalizazio linguistikoa lortu nahi bada, garrantzitsua da, oso, familia.

### **JOLAS TANKERA, ZERGATIK?**

Jolasa ikasteko modurik egokiena dela pentsatzen dugu. Gure ingurukoekin harremanak edukitzeko erarik soilena da, amatiarra lehenik, soziala ondoren.

Helburu den neurrian, ezagutzari kargu eginez gero, iraupen luzeko ikaskuntzarako oso baliagarri izan daiteke, betiere ondo barneratua badago.

Ikaskuntza berriak era dibertigarrian eta partaidetza sustatuz txertatzea ahalbidetzen dute gure edukiek.

Jolasak mota guztietako ikaskuntzak jartzen dizkio eskura ikasleari, eta beharrezkoa duena detektatzeko gaitasuna hobetzeaz gainera, bere ezagutzak autoebaluaratzea ahalbidetzen dio.

## **HELBURU OROKORRAK**

### **Irakasleentzakoak:**

1. Irakaskuntza linguistiko erreflexiboagoa bultzatzea.
2. Behar linguistikoak egiaztatzea.
3. Euskararen irakaskuntza eguneratzea eta hobetzea.
4. Gaitasun linguistikoak helburu izanik, ikasleen autoebaluazioa bultzatzea.
5. Ikas-prozesuan ikasleak erantzukizun gehiago izaten bultzatzea.

### **Ikasleentzakoak:**

1. Ezagutza areagotzea.
2. Ikas-egoera horretan ikaslearen autonomia eta ikas-prozesuan duen erantzukizuna garatzea.

## **BERARIAZKO HELBURUAK**

### **Irakasleenak:**

1. Hizkuntza baten ezagutza eta ikaskuntzarako, ikasleak beharrezko dituen erremintez hornitzea.
2. Ikasle bakoitzak bere erritmo eta berezitasunak ditu. Neurriko irakaskuntza eskaintzea ikasleari.
3. Ikasleak arlo jakin batean hobetu behar duela ikusten dela? Bada, horretan lan egiteko aukera ematea.
4. Ikasleak zein gaitasun-maila lortu duen zehaz daitekeenean, ikasle horren gramatika behar berriak zein diren zehaztea eta ebaluatzea.
5. Akastun kontzeptuak zuzendu ahal izateko aukera behar dute ikasleek. Akatsok zuzentzeko behar dituzten ezagutzekin hornitzea ikasleak.
6. Ikasleari, bere ikas-prozesua era askeagoan egiteko eta irakasleengandiko mendekotasunetik askeago izateko bidea ematea.

### **Ikasleenak:**

1. Era pertsonalizatu batean hizkuntzaren ezagutza hobetzea.
2. Irakurmenaren ulermena handitzea.
3. Gramatika-ulermena hobetzea.
4. Hiztegia zabaltzea.
5. Gure esamolde eta bertako esaeren bidez kultura-aberastasuna dibertsifikatzea.
6. Ortografiako trebetasuna indartzea.

## **EDUKIAK:**

1.500 galdera baino gehiago ditu gure jolasak. 6 arlotan banaturik dago eta eduki hauek ditu:

### **ADITZAK**

#### ***Kontzeptuari dagozkionak***

Aditza indikatiboan, Aditz bereziak, Ahalera, Subjuntiboa, Agintera, Baldintza, Oraina, Iragana, Alegiazkoa.

#### ***Prozedurari dagozkionak***

Eremu guztietan euskararen erabilera normalizatzea.

#### ***Jarrerari dagozkionak***

Aberastasun linguistiko handiagoa lortzeko asmoz, jakin-minerako jarrera sustatzea.

## **GRAMATIKA**

#### ***Kontzeptuari dagozkionak***

Mugagabearen erabilera, Zenbatzaile distributiboak, Zenbatzaile zehaztuak, Perpaus distributiboak, Harridurazko perpausak, Birdeklinabidea, Erakusleak, Konparatiboak, Superlatiboa, Baldintza jokatu gabea, Nominalizazioa, Gerundioa, *Ere* partikula, Kausazko esaldiak, Perpaus Kontzesiboak, Moduzko perpausak eta zehar-galderak, Postposizioak, Denborazko perpausak.

#### ***Prozedurari dagozkionak***

Eremu guztietan euskararen erabilera normalizatzea.

#### ***Jarrerari dagozkionak***

Aberastasun linguistiko handiagoa lortzeko asmoz, jakin-minerako jarrera sustatzea.

## **ORTOGRAFIA**

### ***Kontzeptuari dagozkionak***

*A* itsatsia, *G* -ren idaztarauak, Zenbakien idaztarauak, Zatikiak, Data, *Ba-*, *Bait-*, Aditz arazleak, Orduak, Okerrak zuzendu, Ortografiak esanahia aldatzen duenean.

### ***Prozedurari dagozkionak***

Eremu guztietan euskararen erabilera normalizatzea.

### ***Jarrerari dagozkionak***

Aberastasun linguistiko handiagoa lortzeko asmoz, jakin-minerako jarrera sustatzea.

## **ESAERAK**

### ***Kontzeptuari dagozkionak***

Euskarazko esaerak, Euskal esamoldeak, Lokuzioak, Esaera jatorrak, Atsotitzak, Onomatopeiak.

### ***Prozedurari dagozkionak***

Eremu guztietan euskararen erabilera normalizatzea.

### ***Jarrerari dagozkionak***

Aberastasun linguistiko handiagoa lortzeko asmoz, jakin-minerako jarrera sustatzea.

## **HIZTEGIA**

### ***Kontzeptuari dagozkionak***

Hiztegia.

### ***Prozedurari dagozkionak***

Eremu guztietan euskararen erabilera normalizatzea.

### ***Jarrerari dagozkionak***

Aberastasun linguistiko handiagoa lortzeko asmoz, jakin-minerako jarrera sustatzea.

## **SINONIMO ETA ANTONIMOAK**

### ***Kontzeptuari dagozkionak***

Sinonimoak eta antonimoak.

### ***Prozedurari dagozkionak***

Eremu guztietan euskararen erabilera normalizatzea.

### ***Jarrerari dagozkionak***

Aberastasun linguistiko handiagoa lortzeko asmoz, jakin-minerako jarrera sustatzea.

## **HARTZAILEAK**

### **Gure jolasen hartzaileak honako hauek dira:**

1. Euskara ikasteko interesaturik edo beharturik dagoen ikasle oro.

Maila anitzetako ikasleak:

1. Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako 1. eta 2. zikloak.
2. Lanbide Heziketa.
3. Batxilergoa.
4. EGA, 1.HE, 2.HE, Oinarrizko eta Goi Zikloa prestatzen ari den ikasle oro.

### **Gure web-orria hezkuntzarako laguntza-erreminta legez erabiltzen dutenak:**

- Hezitzaileak.
- Joko honetan, aurretik jasotako ezagutza sendotu, hobetu eta berreskuratzeko lanabesa aurkitzen duten profesionalak.
- Ikasteko interesa duten pertsonak. Euskararekin zerikusia duen ororekin arduraturik daudenak.
- Euskaldun zaharrak, euskaldun berriak, euskara ikasten ari den euskaldunberri oro.

## METODOLOGIA

Irakasle eta ikasleei laguntza eskaintzeko eta jarraikortasuna ezaugarri duen jardunbide hezigarri izatera zuzendu dugu webgunea.

Jolasa irakasle eta ikasleen beharren arabera erabili ahalko da, eskuartean darabilten material didaktikoaren gehigarri izan daitekeelarik. Norberak nahi duenean eten daiteke jolasa, irakasleak zein ikasleak hala baderitzo.

Webgunearen erabilera askotarikoa izan daiteke. Batetik, klasean bertan erabil daiteke, edukiei dagozkien prozeduren eta edukien kontzeptuen arteko elkarlan orekatua lortzeko asmoz. Etxerako ere oso baliagarri da, bakarrean zein, askotan legez, talde txikitan eta familian jolasteko.

Etxean zein gelan sorturiko zalantzak berariaz prestatuturiko koaderno batean batu beharko lirateke.

Sarritan, menu barruan dagoen “irakurri” artxiboan izan ohi dira ager litezkeen zalantzen inguruko argibideak.

Irakasleak erabakiko du bere ikasleek zein ariketa egin ditzaketen.

Ikas-prozesua estimulagarriagoa izan dadin, irakasleak, ordenagailu eramangarri eta proiektore baten bidez, taldeen arteko lehiaketa txikiak antola ditzake.

Atalak, irakaskuntza behar pertsonaletara egokitzeko asmoz daude diseinatuta, egitura orokorra dute.

### *Ebaluazio-sistema*

Gure iritziz, ebaluazioa hiru alderditan zentratu beharra dago:

- Webgunean sartzekoan, hainbat aukera eskaintzen duen menu bat ikusiko dugu: - jolasaren erabilera erraztuko duen laguntza teknikoa, - gida didaktikoa, - erantzun zuzenak, - jokoaren hasiera.

Erabiltzaileak zalantzarik izango balu, gurekin harremanetan jartzeko aukera izango luke.

E-posta helbidea ere badugu, azal daitezkeen zalantzak argitu eta azalpenak eskatzeko e-posta helbidea dugu. Profesionalok zalantzak argitzen saiatuko gara.

- Galde-erantzunak sistema darabilen jolasa da. Hasieran, 6 atal ezberdinetarik bat aukera dezake erabiltzaileak. Atal bakoitzaren barruan, ausaz aukeratutako galderak agertuko dira. Zozketa, galderak eta baita erantzunak ere. Azken horiei ordena aldatuko zaie. Helburua ikasitakoa barneratzea da, ez memoriak ikastea. Erabiltzaileak puntuazio bat jasoko du bukaeran.
- **Koaderno batean egindako lanaren harian.** – Oso argi utzi behar da koaderno hau gerora erabiltzekoa izango dela, gelan erabiliko dela ager daitezkeen zalantzak argitzeko asmoz.
- Positiboki baloratu beharko da zalantzetan sakontzeko egiten den ahalegina, planteamenduaren konplexutasuna eta aniztasuna ahaztu gabe.
- **Klaseko lana.** Beharrezkoa da ikasleek klaseetan duten jarrera kontuan hartzea. Baita arreta jartzeko eta elkarlanerako egiten duten ahalegina ere.

- Kontzeptuei dagozkien edukiak neurtuko dituen proba objektiboak egingo dira, oinarrizko informazioaz jabetu diren ala ez jakiteko, eta ikasleek egin behar duten azken ahalegina egiten dutela ziurtatzeko.
- Jolasa, beraz, ikasleen ezagutzak zein diren ikusteko eta ebaluazioa hezigarri eta jarraitua burutzeko erabiliko dugu.
- Puntuaziook ebaluazio jarraituaren erreferente dira. Hutsune nagusiak non? Puntuok esango digute zein hutsune diren landu beharrekoak.