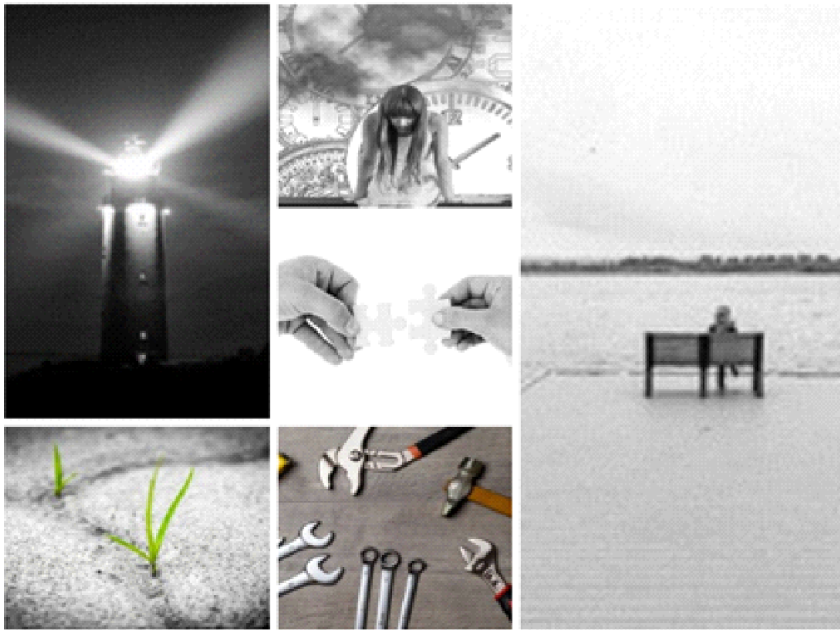




Ingurune birtualeko
ikas-irakaskuntza
garatzeko
orientabideak

METODOLOGIA GAKOAK

Berritzeguneak

2020ko ekaina

AURKIBIDEA

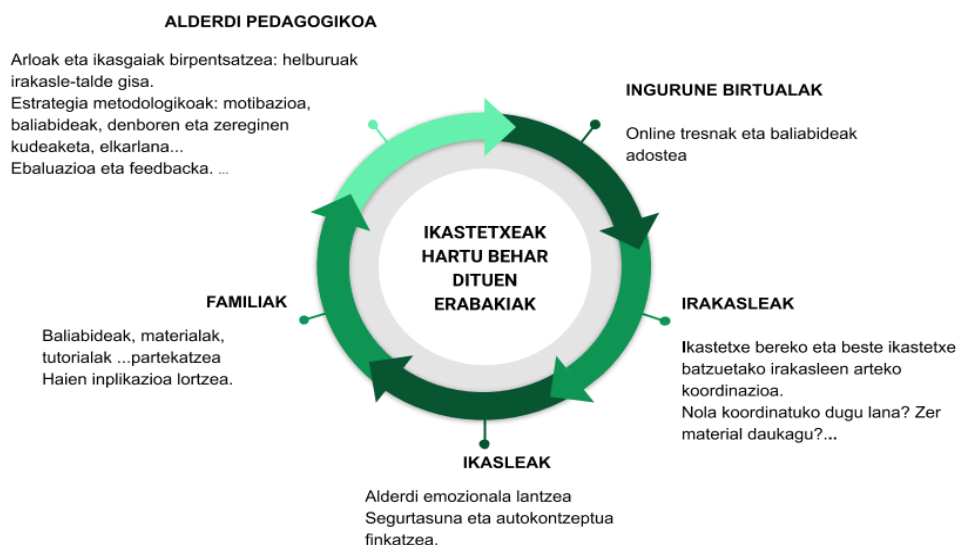
SARRERA	2. - 4.or
ARLOA BIRPENTSATU	6. - 9.or
TRESNAK ETA BALIABIDEAK AUKERATU	10. -13.or.
MOTIBAZIOA PIZTU	14. - 17.or.
DENBORA ETA ATAZAK KUDEATU	18. - 21.or.
ELKARLANEAN IKASI	22. - 25.or.
IKASKUNTZA ERAIKI: EBALUATU PROZESUA GIDATZEKO	26. - 29.or.
GEHIAGO JAKITEKO	30. - 31.or.
ERANSKINAK	32. - 46.or

SARRERA

Gida honek orientabideak eman nahi dizkie irakasleei ingurune birtualetan irakaskuntza eraginkorra eta kalitatezkoa lortzeko. Hezkuntza sistemak pandemiak eragindako krisi-egoera bizi du, eta horren ondorioz, maisu-maistrek eta irakasleek beren jarduna bat-batean migratu behar izan dute online modalitatara eta aurrez aurreko eskola-saioak klase birtual bihurtu. Larrialdiko urrutiko irakaskuntzaren bidez eman zaio erantzuna egoerari, onlineko aprendizaiak eskatzen dituen berariazko plangintza eta diseinua egiteko behar adinako denborarik gabe.

Urrutiko hezkuntzarako trantsizioa konplexua da; izan ere, online aritzea ez da modu birtualean lantzea aurrez aurreko saioetan lantzen dena, eguneroko eskola-saioak bideokonferentzia bidez ematea, esaterako. Aitzitik, **hezkuntza birtualak bestelako estrategiak behar ditu**, ikasleek bere ikaskuntzarekiko konpromisoa sustatzeko. Horrela, **eskola- saioak ez dira bideokonferentzietan kapsulatu behar**, ez baitira oso eraginkorrak; izan ere, komunikazio- eta informazio-prozesuek beste era batera funtzionatzen dute ingurune birtualetan (hitzik gabeko hizkuntzarik eza, mugimendurik eza, etab.), eta ikasleei zaila egiten zaie arretari eustea.

Gainera, larrialdi-etapa honetako online lanean, irakasleak etengabe konektatuta egon dira, ikasleen galderei eta jardueri erantzunez eta zuzenketak eginez. Hala ere, ikas-irakaskuntza birtualak ez du hezkuntza bihurtu behar 24 orduko eta zazpi eguneko zerbitzu; aitzitik, **ikasleen jarraipena, zereginak eta zuzenketak modu eraginkorrean egiteko, denbora-tarteak eta atazak ondo kudeatu behar dira eta ikasleen lankidetzan oinarritutako planteamenduak sustatu**.



Horrela egoera honi erantzuna emateko, funtsezkoa da ikastetxeak alderdi pedagogikoari lotutako estrategiak adostea, ikasleek lan-karga handiegia ez izateko, lan egiteko denborak kudeatzeko, atazak eta jarduerak definitzeko, zalantzak argitzeko, baliabideak partekatze, lankidetzak sustatzeko, jardunbide egokiak trukatzeko eta abar.

Ikastetxeak, halaber, baliabide-bankuak eta tutorialak sortu edo bildu ditzake, bertako irakasle guztiei laguntzeko. Ikastetxeko irakasleen lankidetzaz gain, irakasle-sareak ezartzeak laguntzen du online hezkuntzak dakartzan erronkei aurre egiten.

Bestalde, familiekiko harremanak sustatu behar dira, informazioa eman, seme-alaben online aprendizaiari inplikatzeko eskatu eta tutorialak eta baliabideak haiekin partekatu. Gainera, eten digitala areagotuta oso kontuan hartu behar dira familia egoera anitzak, eta momentu honetan, tresnak esleitu, baliabideak egokitu eta tokian tokiko erabakiak hartu.

Azkenik, Ikasleei proposatuko zaizkien atazen eta zereginetik harago, **alderdi emozionala zaindu eta indartu behar da**; izan ere, ikasleek tutoretza- eta jarraipen espezifikoak behar duten egoerak bizi dituzte hainbat arrazoiengatik (familia-galerak, isolamendua, berdinekiko interakzioak eza, familia-egoera prekarioak eta abar) eta ingurune birtualetan lan egiteak alderdi horren lanketa eskatzen du.

Egoera honek agerian utzi du, etorkizunean, hezkuntza-jarduera oro ez dela soilik aurrez-aurrekoa edo online izango, baizik eta bi modalitateen artean mugituko dela, batetik bestera igaroz, hainbat egoera eta testuingururen arabera.

Gaur egun, online ikas-irakaskuntza ez da aukera bat.

Ingurune birtualetan irakaskuntza eraginkorra eta kalitatezkoa garatzeko orientabideak

1.- ARLOA BIRPENTSATU

Mundu digitalera migratzeak irakaskuntza-ikaskuntza prozesuak online ezaugarrietara egokitzea dakar.



2. TRESNAK ETA BALIABIDEAK AUKERATU

Tresnak, baliabideak eta materialak askotarikoak eta multimodalak izan behar dira, eta irakasleen eta ikasleen gaitasun digitalaren mailaren arabera hautatu behar dira.

3.- MOTIBAZIOA PIZTU

Ikasleak motibatzeke, beren interesetatik abiatzen diren estrategiak behar dira, ikasleen parte-hartzea sustatzen dutenak eta ikaskuntza-prozesuan lagunduko dutenak.



4. DENBORA ETA ATAZAK KUDEATU

Denboraren eta jardueren kudeaketa funtsean desberdina da aurrez aurreko irakaskuntzaren aldean: zeregin gutxi, baina eraginkorrak, helburu bati zuzenduak, elkarrenerginerako denbora mugatua...

5. LANKIDETZAN IKASI

Lankidetzak gaur egungo gizartean, elkarrekin bizitzeko oinarritzko trebetasunetako bat da. Ikaskuntza digitala esperientzia interaktiboa da.



6. IKASKUNTZA ERAIKI: EBALUATU PROZESUA GIDATZEKO

Ebaluazioak balio behar du ikasleak ikaskuntza-prozesu osoan orientatzeko balio behar du, planteatutako helburuak lortzen dituztela ziurtatzeko.



ARLOA BIRPENTSATU

Mundu digitalera migratzeak
irakaskuntza-ikaskuntza prozesuak
online ezaugarrietara egokitzea dakar

1.- ARLOA BIRPENTSATU

Urrutiko ikas-irakaskuntza komunikazio-ingurune multimodalean garatzen da; beraz, zer esaten dugun eta nola esaten dugun, keinuak eta adierazpideak ere garrantzitsuak dira, eta irudiak, audioak, bideoak... komunikazio-ingurune multimodal horren parte izan behar dute. Gure jarduera mundu digitalera migratzea ez da soilik arloari lotutako edukiak digitalizatzea, baizik eta arloa birpentsatzea; izan ere, irakasteko modua desberdina da, ikasleen arteko elkarrekintzak desberdinak dira eta, are gehiago, online bidezko apendizaiak askoz intentsoagoa da. Beste aldagai batzuk behar ditu.

Ikasleak dira euren ikaskuntzaren protagonista. Are gehiago gaur egun, non ikasle askoren hezkuntza ingurune digitalaren menpe dagoen. Aurrez aurreko irakaskuntzara ohituta dauden ikasleentzat urrutiko irakaskuntzak aldaketa handia dakar hainbat alderditan eta aldaketarik handiena da ikaslea bere ikaskuntza-prozesuaren erantzule egiten duela, autorregulazio handiagoa eskatzen dio.

Ingurune birtualean lan egiteko, aurrez aurreko hezkuntzan bezala, programazio eta metodologia egokiak behar dira, eta hartara, funtsezko helburuak eta edukiak hautatu behar ditugu ([Curriculumaren funtsezko alderdiak: DBH-LH](#)) eta ikasleei, saiorik saio eta hasieratik bertatik, argi eta garbi zehaztu, jarduerak, tresnak eta baliabideak pentsatu, zailtasunak dituzten ikasleei erantzuna emateko bideak aurreikusi eta ebaluazio hezigarria bideratu, feedbacka emanez eta ebaluazio jarduerak eta tresnak zehaztuz.

- Zer nahi duzu ikasleek lortzea? Zer eduki dira funtsezkoak?
- Zer zeregin eta jarduera dira interesgarrienak eta motibagarrienak ikasleentzat?
- Nola aurkeztuko duzu materiala? Zer tresna erabiliko dituzu?
- Nola kudeatuko dituzu denbora eta zereginak?
- Noiz eta nolako elkarrenergina proposatuko duzu? Zertarako?
- Nola ebaluatuko dituzu ikasleak eta nola emango diezu *feedbacka*?

Hala ere, ingurune birtualak erronka berriak gehitzen dizkio prozesuari. Horietako bat da baliatuko ditugun espazio birtualak eta haiek dituzten tresnen artean hautatzea: online saioak, esaterako, arloari lotutako alderdi jakin batzuk modu sinkronikoan lantzeko, unean uneko zalantzak ebazteko, tutoretzak bideratzeko, ikasleen interakzioak eta alderdi emozionala lantzeko...

Hala ere, ondo neurtu behar da zenbat denboratan eta zenbat aldiz proposatu egunean zehar, nekea eragiten baitute; eztabaida-foroak, non ikasleak bakarka edo taldeka aurretiaz landu duten gai bati buruz aritzen diren eta iritzia defendatzen dituzten; eskola-saio grabatuak, ikasleek nahi duten unean eta nahi beste aldiz ikusi ditzaketenak, hauek online-saioak baino gustukoagoak izan daitezke, askotariko baliabideak txertatzeko aukera ematen baitute (irudiak, bideoak, audioak, film txatalak, testuak...)...e.a.

Beste erronketako bat da ikasleak trebatu behar ditugula, Lehen Hezkuntzan hasita, sareak duen askotariko informazioa bilatu, hautatu, interpretatu eta erabiltzen, bizitza errealari lotutako hainbat arazo nahiz erronkari erantzuteko ([ataza motak](#)). Horretarako, estrategia metodologiko egokiak proposatu behar ditugu, kontzeptuzko edukien transmisio hutsetik ihes eginda, ikasleek eginez ikas dezaten, beren ikaskuntza erregulatzen ikas dezaten hausnarketaren bidez, eta elkarrekin lan egiten ikas dezaten, horretarako talde-lanak eta lan-talde askotarikoak

proposatuz. Elkarlana da egungo gizartean bizi eta aurrera egiteko oinarritzko trebetasunetako bat.

Arloa birpentsatzeak, halaber, eskola-saioetako denborak eta zereginak berregituratzea eta kudeatzea dakar, lan eraginkorra eta orekatua lortzeko. Saihestu egin behar da ikasleak eta irakasleak gehiegi kargatzea.

Azkenik, arloa birpentsatzea irakasleen arteko koordinazioa birpentsatzea da, aukera-berdintasunetik ekitatea bultzatuko duten metodologiak, tresnak, baliabideak, zereginak, taldekatzeak, denborak eta ebaluazioaren inguruko erabakiak hartzeko.

Arloa(k) birplanteatzerakoan, kontuan hartu honako hauek:



1. Komunikazioa multimodala da:
 - Pentsatu nola aurkeztuko duzun materiala eta zer tresna eta baliabide erabiliko dituzun (irudiak, bideoak, infografiak, testua, tutorialak...).
 - Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsalaren (DUA) [printzipioak](#) aplikatu, edukia irisgarria dela [ziurtatzeko](#) (ikus 4. eranskina).
2. Ikaslea da protagonista, ez zu. Garrantzitsuagoa da ikasleak egiten duena zuk egiten duzuna baino.
3. Argi eta garbi adierazi ikasleak lortu behar dituen helburuak eta arloaren funtsezko alderdiak. Ikasleen espektatibak ezagutu eta zureak ere haiei jakinarazi.
4. Azaldu zeregin edo jarduera bakoitzean zer egin behar duten, nola eta noiz, eta ziurtatu ulertu dutela.
5. Zu ez zara informazio iturri bakarra: zure ikasleei informazioa bilatzen, hautatzen, kudeatzen eta erabiltzen lagundu ...
6. Denbora-tarteak eta atazak kudeatu:
 - Koordinatu gainerako irakasleekin; izan ere, jarduera batzuk partekatu egin daitezke
 - Ataza eta jarduera gutxi proposatu baina esanguratsuak eta helburu argia dutenak.
 - Lan-karga aldeztu aurretik aurreikusi eta antolatu, zuk zein ikasleek lanak/egitekoak planifikatu ditzazuen.
7. Elkarrekintza eraginkorrerako uneak planteatu eta taldekatzeak planifikatu.
8. Ziurtatu zure ikasleak ez direla galtzen, pentsatu nola eta noiz eman *feedbacka* eta zehaztu nola ebaluatuko dituzun (ez bakarrik arloa, baizik eta saioen bilakaera, prozesua ...)
9. Erabili ikasleen iruzkinak beharrezko aldaketak egiteko eta teknologiak huts egiten badu, eduki B Plana (edo C Plana).
10. Prestatu zaitez malgua izateko!



TRESNAK ETA BALIABIDEAK AUKERATU

Tresnak, baliabideak eta materialak askotarikoak
eta multimodalak izan behar dira.

Irakasleen eta ikasleen
gaitasun digitalaren
mailaren arabera hautatu behar dira

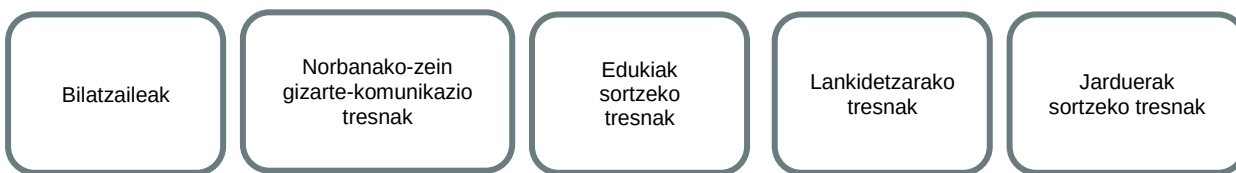
2. TRESNAK ETA BALIABIDEAK AUKERATU

Sareak askotariko tresnak (programak eta aplikazioak) eta baliabideak (lineako hezkuntza-edukiak, jarduerak, etab.) eskuratzeko aukera ematen digu. Zein hautatu eta nola erabili modu egokian?

Zalantzarik gabe, irizpide pedagogikoari eman behar zaio lehentasuna, eta, irizpide hori ezarrita, irizpide teknikoak hartu behar dira kontuan. Sareko tresnekin lan egiten denean, egokienak aukeratu behar dira. Horretarako, irakasleen eta ikasleen errealitatea hartu behar da abiapuntu, eta ikasleengan garatu nahi diren kompetentziekin bat etorri behar dute, erabilerrazak eta intuitiboak izan, eta aldaketak egiteko aukera eman behar dute.

Era berean, kontuan hartu behar da proposatuko ditugun tresnak erabilera librekoak diren edo gutxienez doako atal bat duten. Datuen pribatasuna eta segurtasuna funtsezko beste baldintzetako bat da tresnak aukeratzeko orduan.

Teknologiaren erabilerari dagokionez, tresna gutxi aukeratu behar dira, baina koherenteak, fidagarriak eta gure hezkuntza-proiektuarekin bat datozenak. “Gutxiago gehiago da”.



[Informazio gehiago](#)

Garrantzitsua da aplikazio kopurua mugatzea eta ikuspegiak modu egokian konbinatzea: ikaskuntza sinkronikoa (denbora errealean, online), ikaskuntza asinkronikoa (ikasleak beren kabuz) errazten duten materialekin eta baliabideekin erabiltzea.

Ikasle gazteenen kasuan, familien parte-hartzea kontuan hartu behar da, eta, beraz, tutorialen bankuak eduki behar dira eta argibide zehatzak eman; horrez gain, gurasoentzako formazio edo orientazio saio laburrak antola daitezke.

Eskuko telefonoak Lehen eta Bigarren Hezkuntzan erabiltzea, bestalde, aukera ona da ikasleen apendizai prozesuan laguntzeko. Teknologia hori guztien eskura dagoenez, ikasleek komunitatea eraiki dezakete eta, era berean, familia iritsi berriak edo egoera ahulenean daudenak integratu daitezke. Izan ere, ezagutza teknikorik behar ez duten aplikazio errazak dituzte, bideo-deiak ahalbidetzen dituzte eta komunikazio sinkronikoaz gain, hainbat aukera eskaintzen dituzte: mezuak, fitxategiak bidali, ikasleekin harremanetan egon, banakako tutoretzak egin, talde txikien bilerak antolatu, familiei informazioa eman...

Baliabideei dagokionez ere, tresnekin bezala, garrantzitsua da kalitate pedagogikoa kontuan hartzea, eta horrenbestez, curriculumera, estilo eta hizkuntzara ondo egokitzen diren baloratzea eta horrekin batera informazio eta baliabide-iturrien fidagarritasuna.

Baliabideetan irisgarritasun-maila balioetsi behar da. Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsalak informazioa hainbat modutara aurkeztea proposatzen du, ikasle guztiek behar bezala jaso dezaten, beren beharretara egokituta: irudiaren edo letraren tamaina, bolumena, soinuaren abiadura... [Hemen dituzue informazioa modu irisgarriagoan](#) emateko aholku batzuk (Ikus 4. eranskina).

Baliabideak aurkitzeko aukerak ugaritu egin dira gaur egun; horregatik, askotariko informazioa (testua, audioa, bideoa, ikus-entzunezkoa...) hainbat iturritan bilatu, aukeratu, interpretatu, sortu

eta ebaluatzen ikasi behar dute ikasleek eta, informazio baliagarria eta fidagarria eskuratzeko eta bilaketa antzuetan ez galtzeko, prozedura egokiak irakatsi behar dizkiegu.

- Bilatu nahi den hitza/k testu-kutxan idatzi eta "Bilatu" botoia sakatzea nahikoa da bilaketa egiteko.
- Hitz hurrenkeran aurretik garrantzitsuenak jartzea komeni da, emaitzak lehenesteko.
- Testua komatxo artean jarri gero, emaitzak idatzitako ordenan dituzten erreferentziak lortuko dira.
- Bilaketa aurreratuak egiteko "komatxoak" erabiltzen dira, edota parametro gehiago erantsiz, besteak beste,
 - Zein baliabide mota: irudia, artxibo formatua, egile-eskubideak ...
 - Zein hizkuntzatan.
 - Nolako emaitza-kopurua.

Heziberri2020 O [inarrizko zehar-konpetentziak eskuratzeko prozeduren eta jarreraren artxiboa](#) 48. or,

Beraz, baliabideak multimodalak, askotarikoak eta komunikazioa eta interakzioa bultzatu (ikus [Etxean Ikasten](#) webgunean, arloetako baliabideak atala).

Tresnak eta baliabideak aukeratzeko kontuan hartu honako alderdi hauek:



1. Kontuan izan zure gaitasun digitala eta zure ikasleena. Ez pentsa ikasle guztiak teknologian adituak direnik.
2. Tresnen erabileran sinpletasuna lehenetsi. Teknologia hezkuntza helburu zehatzei lotuta erabili, ez soilik berritzailea eta "freskoa" delako.
3. Aplikazio kopurua mugatu eta ikuspegi egokiak konbinatu: ikaskuntza sinkronikoa, ikaskuntza asinkronikoa errazten duten tresna eta baliabideekin.
4. Ez eskatu ikasleei eta familiei aplikazio eta tresna ugari deskargatzeko edo probatzeko. Gutxiago gehiago da.
5. Laguntza eman, jarraibideak eta tutorialak ikasleei zein familiei.
6. Proposatu lankidetzatresnak eta teknologia erabilgarriak ikasleek elkarrekin lan egin dezaten. Ikasleek komunitatea eraikitzeke aukerak sortu.
7. Askotariko baliabideak eta materialak proposatu, ondo hautatuak, eta ikus-entzunezko osagaiak integratu.
8. Material eta baliabide irisgarriak diseinatu eta proposatu. Aukera berdintasuna sustatu.
9. Ikasteko baliabide-iturri gisa, lagundu ikasleei informazioa bilatzen, hautatzen, interpretatzen eta kudeatzen.
10. Datuen pribatutasuna eta segurtasuna babestu. Segurtasun-maila ebaluatu datuak ematean edo baliabide pedagogikoak deskargatzean edota beste erakunde edo pertsona batzuei transferitzean.



IKASLEEN MOTIBAZIOA PIZTU

Ikasleen interesetatik abiatzen diren estrategiak behar dira,
ikasleen parte-hartzea sustatu
eta ikaskuntza-prozesuan lagunduko dutenak

3.- IKASLEEN MOTIBAZIOA PIZTU

Irakasleak erabiltzen dituen baliabide guztiak eskas geldituko dira ikasleek ikasteko motibaziorik ez badute. Jakina, esatea egitea baino askoz ere errazagoa da; hala ere, badira urrutiko irakaskuntzan bereziki garrantzitsuak diren alderdiak.

Hala, abiapuntu gisa, irakasleak ondo ezagutu behar ditu ikasleak, haiekiko harremanak sendotu, antsietatea kudeatzen lagundu, emozionalki ondo sentiarazi eta ikaskideen arteko harremanak sustatu behar ditu. Bideo-deiak oso erabilgarriak dira alderdi emozionala eta motibazioa lantzeko.

Halaber, arloen lanketari begira, irakaslearen gidaritza ezinbestekoa bada ere, ikasleei protagonismoa eman behar zaiei eta beraz, galdetu diezaiekegu zer interesatzen zaien, ardurak esleitu (proiektuetarako talde- buruak, falta direnen erregistroa eramateko arduradunak edo eta isiltasuna mantentzeko arduradunak izendatzea, adibidez) eta ikasten dutenaren gaineko nolabaiteko kontrola eman (jarduera bat nola egin, ikasi dutenaren emaitza nola eman, zein tresna erabili.).

Ingurune birtualean ari garelarik, gerta daiteke normalean ematen diren azalpenak nahikoak ez izatea, eta horregatik, ikasleen motibazioa sustatzeko, garrantzitsua da jarrabide zehatzak eta laburrak ematea eta behin baino gehiagotan errepikatzea. Helburuak, jarduerak aurrera eramateko urratsak eta ebaluatzeko erabiliko diren irizpideak oso argi gelditu behar dira hasieratik, eta prozesuan zehar behin eta berriro errepikatu, zalantzak argitzeko eremua edo modua ere zehaztuz.

Bestalde, ikasten ari diren gaiaren erabilgarritasuna erakusteak ere motibazioa bultzatu dezake. Beraz, jarduera eta, erronkak haien interesetatik edo bizi diren egoeretatik abiatutakoak proposatu.

Kontuan hartu, bestalde, ikasleek lor ditzaketen helburuak planteatu behar ditugula motibazioa gal ez dezaten. Aprestua prozesuan emaitza lortzeko laguntzak eta ereduak emateak erraztu egingo du ikasleen parte-hartzea eta horrenbestez, motibazioa.

Saihestu jarduera errepikakorrak eta saiatu ahalik eta gehien pertsonalizatzen eta ikasle bakoitzaren beharrezkoak egokitzen. Adibidez, taldean erronka bati erantzuna emateko lehia, ikasleek irakaslearen rola hartzea, gaia lantzeko ikuspegi iraulia erabiltzea, non ikasleek proposatuko dituzten irakurri behar diren testuak edo ikusi behar diren bideoak, ikasleek proposatzea gaiak lantzeko galderak, gaia atalka banatzea eta batzuk besteei azaltzea ikasitakoa, gaia modu kooperatiboan jorratuz...

Emaitzen lorpen maila ezberdinak proposatu daitezke (indartze, mantentze edo sakontze mailako jarduerak...) adibideak [hemen](#): [LH](#) eta [DBH](#). Horrez gain, helburuei lotutako askotariko emaitzak proposatu, adibidez: ikasi dutena idatziz, ahoz azalduz, marraztuz, objektuak sortuz.

Balorazio positiboa eta *feedback* eraikitzaileak, bestalde, erabateko eragina du ikasleen motibazioan; izan ere, ez dago ezer motibagarriagorik ondo eginikoa aitortzea baino. Balorazio positiboez gain, sari txikiak ematea, betire, ikasleen nortasun eta interesen arabera eta arloari lotuta, ideia ona izan daiteke.

Online prestua isolamendu sententzia ekar lezake, beraz elkarrekintzan oinarritutako askotariko atazak proposatu behar ditugu eta taldekatze heterogeneoak eta anitzak sustatu: bikoteak, talde txikiak, teknika eta estrategia kooperatiboak baliatuz. Bideo-deiek aukera ematen dute talde lana sustatzeko. Irakasleak hartuko du talde orekatuak eta egokiak antolatzekeko ardura.

Bestalde, ikasleei, oro har, zaila egiten zaie jakitea zer egin behar duten arrakasta lortzeko. Ikasleak motibatzeke modu bat da gogoeta bultzatzea eta norberaren indarguneak eta ahuleziak azaleratzea. Horrek aukera emango digu ikasleak bere ahalmenetan zentratu eta helburu lorgarriak zehazteko.

Eta ilusioa eta irakasteko gogoia erakutsi. Bidean arazoak agertuko dira bai, baina horietatik ere ikasi ahal da. Irribarre egin eta aurrera!

Ikasleen [motibazioa pizteko](#) alderdi hauek kontuan har ditzakezu:



1. Zure ikasleak ezagutu. Eremu afektibo eta lasaia eraiki. Ikasleek jakin behar dute irakasleek benetako interesa dutela beraiengan eta haien arrakastaz arduratzen direla.
2. Ikasleak protagonista bihurtu.
3. Jarraibideak eta azalpen laburrak eta zehatzak eman.
4. Erronkak planteatu baina ikasleek lor ditzaketenak.
5. Askotariko jarduerak, ezberdinak eta ikasleentzako interesgarriak proposatu, saihestu jarduera errepikakorrak.
6. Arrakastarako aukerak eskaini eta lorpenak etengabe aitortu.
7. Lortu nahi duzun helburuari lotutako askotariko emaitzak proposatu eta ereduak eman.
8. Elkarrekin lan egiteko aukerak eman. Elkarrekintzak ilusioa eragin dezake eta ikasleak helburu bat lortzeko motibatu daitezke.
9. Gogoeta bultzatu ikasleak norberaren gaitasunetan zentratu eta helburu lorgarriak zehazteko.
10. Ilusioa erakutsi eta umorea mantendu: motibazio bultzatzaile onenetarikoa da zure ilusioa eta irakasteko gogoia partekatzea.



DENBORA ETA ATAZAK KUDEATU

Funtsean desberdina da
denboraren eta jardueren kudeaketa
aurrez aurreko irakaskuntzaren aldean:
zeregin gutxi, baina eraginkorrak,
helburu zehatzekin,
elkarreraginerako eta azalpenetarako denbora mugatua...

4. DENBORA ETA ATAZAK KUDEATU

Online bidezko irakaskuntza bideratzeko, programazioak berrikusi eta lan-karga nola murriztu pentsatu behar dugu. Eta horretarako, zeregin lorgarriak eta iraupen mugatukoak planteatu behar ditugu; izan ere, ohiko eskola-saioetan, ikasleak ez daude denbora guztian modu aktiboan lan egiten. Beraz, ez da komeni etxeko lan luzeagoak proposatzea eskolako saioetan egiten dituztenak baino.

Plangintzan, beraz, oso kontuan hartu behar da atazen iraupena, ikasleen autorregulazio gaitasunaren arabera. Ezin dugu aurrez aurreko ikas-irakaskuntzetan antolatuta genuen ordutegi bera mantendu, ezta gure ikasleak luzaroan pantaila aurrean eduki ere, konzentrazioa galdu eta nekea eragiten duelako. Egitekoak ataletan banatzea komeni da

Ikerketek diotenez, Lehen Hezkuntzako ikasleen lan-saioen iraupenak ez ditu 20 minutu gainditu behar, eta Bigarren Hezkuntzakoek, berriz, 40 minutu. Horretarako, oso egokia da ikasturte bereko ikasleekin eta gainerako irakasleekin koordinatzea, urruneko modalitateko eskola-lana antolatzeko eta planifikatzeko (atazak eta estrategiak konpartitu daitezke...)

Denboraren kudeaketari dagokionez, bestalde, irakasleak amaigabeko zuzenketa prozesuan kateatuta ez egoteko, aldeztu behar da noiz eta nola egingo diren zuzenketak eta nola emango den feedback-a.

Ikasleen intereseko eta bizitza errealeko gertaera eta egoerei lotutako ataza laburrak proposatu, erronkak. Horiek garatzeko, komeni da multimedia materiala hainbat formatutan prestatzea ikasleen arretari eutsi eta kontzeptuak hobeto ulertarazteko. [Esteka honetan](#) dituzue adin guztietarako hainbat erronka.

Pantaila bidezko lan-denbora beste bitarteko eta euskarri batzuekin orekatuta erabili behar da. Atazak garatzeko, pentsatu zeintzuk diren modu sinkronikoan egingo diren jarduerak eta zeintzuk modu asinkronikoan. Ikasleei denbora eta atazak antolatzeko tresnak eman behar dizkiegu.

Modu sinkronikoan lan egiteko, zuzeneko on-line saioak une interaktiboak, sortzaileak eta arazoak konpontzeko erabil daitezke, adibidez, elkarrekin hitz egiteko, erronkak eta jolasak egiteko, zalantzak argitzeko, bateratze-lanetarako, ideiak edo zereginak argitzeko, gogoeta bultzatzeko. Bideo-deiak erabili behar dira ondo antolatuta eta egokia denean, ez errepikatu haien bidez ohiko irakaskuntza magistrala.

Komunikazio asinkronikoak aukera emango dio ikasleari ahal duen orduetan lan egiteko, baliabide gehiago dituzten beste ikasleak baldintzatu gabe. Hala, irakasleak azalpenak, laburrak eta zehatzak, modu asinkronikoan eman ahal ditu bideo, audio eta aurkezpenen bitartez.

Saio sinkronikoak garatzeko egitura sinple hau planteatu daiteke:

1. Jarduera-labur batekin hasi, denak konektatu bitartean 5'
2. Aurre-ezagutzak aktibatu eta motibatuzko jarduera egin (galdetegia/buru-mapa) 5'
3. Kontzeptuen azalpena eman 10'
4. Praktika kontrolatua eta librea (norbanako lana) 10'
5. Zuzenketa/azaldutakoaren eta egindakoaren laburpena 10'

Zuzeneko on-line saioek oso helburu zehatzak behar dituzte ikasleen motibazioari eta arretari eusteko batetik, eta gehiegizko zama ez emateko, bestetik. Hala, ikasleen taldekatzeekin eta denborarekin jokatu daiteke arreta pertsonalizatuagoa, interakzio eraginkorragoak eta arloaren lanketa esanguratsuagoa egiteko. Horrekin batera bi irakasle eta bi arlo elkarrekin uztartu daitezke (Natur Zientziako gai bati buruzko aurretiazko lanketatik abiatuta, eztabaida proposatu talde txikietan eta euskarazkoarekin batera hizkuntzari dagozkion alderdiak landu).

Zalantzarik gabe, ikasleekin aurrez-aurre ez egoteak zaildu egiten du guztien arteko elkarreragina eta gelaren kontrola eramatea eta horrez gain, ikasle batzuek konpetentzia digitalean arazoak izan ditzakete.

Hemen jaso ditugu zuzeneko online saioak antolatzeko eta ikasleen arretari eusteko gomendio batzuk: [Nola antolatu saioak: aurretik, bitartean eta ondoren](#) (Ikus 5. eranskina).

Denbora eta atazak ondo kudeatzeko kontuan hartu honako hauek:



1. Ikasleen autorregulazio gaitasunaren arabera, neurtu onlineko zuzeneko saioen iraupena: Lehen Hezkuntzan 20 minutuko saioak eta Bigarren Hezkuntzan, 40 minutukoak
2. Errutinak, ordutegiak eta arauak ezarri, zure kideekin adostuta.
3. Eskola-saio birtualen kopurua neurtu eta orekatu gainontzeko kideekin.
4. Ez ahaztu ataza asko konpartitu ditzakezula beste arloetakoekin.
5. Online saioak ondo antolatu eta hobeto kudeatu: saioa baino lehen, saio bitartean eta saioaren ondoren
6. Ataza esanguratsuak eta jarduerak modu sinkronikoan eta asinkronikoan proposatu. Denbora eta atazak antolatzeko tresnak eman.
7. Atazak zatitu eta informazio kopuru handirik ez eman: ataletan antolatu eta denbora neurtu. Jorratu nahi dugun gaiaren puntu garrantzitsuetan zentratu eta garrantzi gutxiagoko informazioa geroago eman.
8. Talde-lanak proposatu, interakzioa sustatu.
9. Feedback-a emateko eta zuzenketak bideratzeko denbora-tarteak eta ordutegia zehaztu.
10. Onlineko zuzeneko saioetan tarteak utzi une interaktiboetarako, arazoak konpontzeko, ikasleen alderdi emozionalari arreta emateko, saioaren ebaluazioa garatzeko...



ELKARLANEAN IKASI

Lankidetza gaur egungo gizartean,
elkarrekin bizitzeko oinarrizko trebetasunetako bat da.
Ikaskuntza digitala esperientzia interaktiboa da

5.- ELKAR-LANEAN IKASI

Familiek, ikastetxeko zuzendaritzak, tutoreek, irakasle-taldeak, ikasle-taldeak harreman-sarea osatzen dute, eta, sare horrek, bai ala bai, elkarrekiko dinamika koordinatuak behar ditu, partekatutako helburuak lortzeko. Komunikazio-bideek (telefonoa, helbide elektronikoa, plataforma didaktikoak, bideotutorialak, bideokonferentziak...) eskola-komunitateko kideen arteko harremana eta elkarrekintza mantendu behar dute.

Ingurune birtualean lankidetzan aritzeko marko edo testuinguru egokia behar dute ikasleek informazioaren eskuraketa eta trukaketa, batetik, eta ikaskuntza prozesuan ehuntzen diren partaideen koordinazioa, bestetik, garatzeko. Lankidetzan aritzean partaide guztiek dute informazioa eskura. Elkarreraginez eta norbanakoen gaitasunen arabera denek egiten dute ekarpena, emaitza guztiaren ardura ere hartuz eta lanaren ebaluazioa berea eginez.

Garrantzitsua da ikasleei elkarrekin konektatzen laguntzea eta komunitate bateko kide direla sentitzen laguntzea. Elkar-lana bideratzeko ikasleek elkarren berri izan behar dute, elkarrekin aritzeko aukera eman behar diegu eta komunitate bat eraiki. Irakaslearen lanaren helburua ez da soilik ikasleen garapen kognitiboa eta irakaskuntza aitzitik, ikasleekiko komunikazioa, alderdi emozionala eta ikasleen segurtasuna eta autokontzeptua finkatzea funtsezkoa da. Ikasleei autorregulatzen laguntzea ere da bada gure egitekoa.

Esan bezala, ikaslea da bere ikaskuntza prozesuaren protagonista baina XXI. mendean elkarrekin bizitzen eta lan egiten ikasi behar dute, hortaz proposatu elkarlaneko talde-proiektuak ikasleek berek aukeratutako gaietara buruz lan egin dezaten, betiere ikaskuntza-helburuak kontuan harturik. Horrekin batera, eztabaida foroek adibidez, arloetako gaietan sakontzeko, ahozkoitasuna lantzeko eta irakaslearen behaketa aberasteko aukera ematen dute.

Testuinguru honetan, ezinbestekoa da taldekatze motez hitz egitea. Gela osoa konektatuko dugu? Banaketak egingo ditugu? Egiten baditugu, zer irizpide hartuko ditugu kontuan taldeak egitean?

- Talde homogeneoak jardura jakin bat egiteko, ikaskuntza espezifikogoren bat egiteko, laguntza handiagoa behar duten pertsonen arreta emateko, curriculum aberastea behar duten ikasleen pentsamendua garatzeko ...
- Talde heterogeneoak aniztasunari erantzuna emateko, berdinen arteko laguntza bultzatzeko...

Taldekatzeaz gain, ikasleei rolak eta ardurak banatu behar zaizkie eta txandakatu; izan ere, autokontzeptuan eta autoestimuan aurrera egiteko modu bat da. Horrez gain, proposatutako zereginekiko atxikimendua eta motibazioa areagotuko dugu.

Elkarrekin aritzeko, denborak eta "lekuak" antolatu behar dira, baita onlineko hezkuntzan ere. Gaur egun ikastetxe ia guztiek dituzte irakaskuntza prozesuak bideratzeko plataformak eta horietan, edota aparteko tresna bezala, asko dira erabil daitezkeen lanabesak talde ekimena sustatzeko (Moodle, Gsuite, Microsoft365... edota tresna solteak). Talde lana bertan antolatu daiteke, irakasleak talde txikiak egituratu ditzake, elkar ikusi, pantailak partekatu, dokumentuak elkarrekin landu, aurkezpenak egin edota bideoak graba ditzakete eta gainontzeko kideekin partekatu.

Ikaskuntza kooperatiboak planteatzen dituen dinamikak, egiturak eta teknikak modu birtualean ere oso egingarriak dira. Egun eskuragarri ditugun askotariko tresna kolaboratiboek erraztuko

digute bidea. Bestalde, talde lana eta banakako lana elkarren osagarri dira, beti ere, aldeztutako helburu eta planifikazio zehatza badago.

Kasu guztietan, irakasle-taldeak era koordinatuan jokatu behar du. Onlineko elkarlanak ez du zertan aurrez aurrekoak dituen aukerak gutxitu.

Elkarlanean aritzeko kontuan hartu honako alderdi hauek:



1. Lankideei eskatu zure proposamenak berrikusteko eta gomendioak egiteko. Zailtasunak kudeatzeko eta zure proposamenak hobetzeko kideen arteko esperientziak trukatu.
2. Konpartitu familiekin eta irakasle taldeekin. Sareak ezarri.
3. Ikasleei beren artean konektatzen lagundu, ikaskuntza solidarioko komunitate bateko kide direla sentitzen lagundu.
4. Proposatu lankidetzatresnak eta teknologia erabilgarriak ikasleek elkarrekin lan egin dezaten.
5. Proposatu elkarlaneko talde-proiektuak ikasleek berek aukeratutako gaietara buruz lan egin dezaten, betiere ikaskuntza-helburuak kontuan harturik.
6. Talde lan kolaboratiboak eta kooperatiboak proposatu hainbat teknika, dinamika eta estrategia baliagarriak dira.
7. Taldekatze mota askotarikoak sustatu.
8. Talde-lana egituratuta eta aldamiatuta proposatu, egitekoak ondo zehaztuta, harremanak eraikitzeko.
9. Proposatu rol desberdinak eta eman ardurak.
10. Proposatu eztabaida foroak: curriculumeko hainbat gai uztartzeko eta haiei buruz argudiatzeko aukera ematen dute.



IKASKUNTZA ERAIKI: PROZESUA GIDATZEKO EBALUATU

Ebaluazioa ez da soilik nota bat jartzea edo datuak buruz ikastea.

Aitzitik,

ikasleak ikaskuntza-prozesu osoan orientatzeko balio behar du,
planteatutako helburuak lortzen dituztela ziurtatzeko

6.- IKASKUNTZA ERAIKI: PROZESUA GIDATZEKO EBALUATU

Indarrean dugun hezkuntza-markoak arreta berezia jartzen du ikasleen ebaluazio hezigarrian, ebaluazio sumatiboa ahaztu gabe. Urrutiko ikas-irakaskuntzaren ebaluazioaren helburuak ere kalifikazioa jartzetik edo datuak buruz ikastetik harago joan behar du eta ikaslearen ikaste prozesua gidatu, hau da, ezagutza eraiki eta helburuak betetzen ari dela ziurtatu behar du.

Ingurune birtualetan irakatsi eta ikasteak aukera ematen dio irakasleari ikaste-prozesuaren hainbat alderdi behatu, zuzendu eta baloratzeko: informazioaren bilaketa kritikoa, iturrien erabilera, elkarrizketa eta informazio-trukea, kontzeptuzko edukien eskuratze-mailari soilik erreparatu ordez.

Horretarako, beharrezkoa da ebaluazio-irizpide zehatz eta lorgarriak zehaztea, *feedbacka* emateko jarduerak aurreikustea, bai eta prozesu horretan lagunduko diguten askotariko tresnak erabiltzea ere. Horregatik guztiagatik, denbora eskaini behar zaio ebaluazio-jardueren diseinuari, prozesu etengabea eta ziklikoa baita. Hemen dituzue [LHko eta DBHko funtsezko alderdiak eta ebaluazio-irizpideak](#).

Ebaluazioa bideratzeko, ikasleek hasieratik bertatik jakin behar dute zer ebaluatuko den, nola eta noiz eta hainbat tresna baliatu: [errubrikak](#) jarduerarik jarduera prozesua deskribatzeko eta ebaluazio irizpideen lorpen maila zehazteko; dianak, e-portfolioak edo apendizai-egunerokoak, norberaren ikaskuntzaren hausnarketari laguntzeko, koebaluazio- eta autoebaluazio- jarduerak...e.a.

Autoebaluazio- eta koebaluazio-jarduerak bideratzeko zenbait iradokizun

- Ikasleei erantzunak eman eta banaka zein bikoteka jarduerak zuzentzea.
- Erantzunak ematea baina erantzun oker bat tartekatuta, gaizki dagoena antzemateko gai ote diren ikusteko.
- Ikasleekin kode bat diseinatzea akatsak zuzentzeko: adibidez, "F" agertzen bada, zerbait falta dela esan nahi du, edo koloreekin jolastea hainbat alderdi adierazteko.
- "Gai naiz". Ikasleei aldeztu aurretik zehaztutako ebaluazio-irizpideak eman eta beren gaitasunei buruzko hausnarketa eskatzea/zer egin dezaketen eta zer ez galdetzea.
- Kontrol-orriak eta/edo errubrikak baliatzea, jardueren balorazioak egiteko, bertako adierazleak kontuan harturik.
- Kideen lanak baloratzea, zuzendu eta hobetzeko iradokizunak egitea.
- Emaizten eta ondorioen gaineko iruzkinak egitea online saioan.

Ebaluazio hezigarriaren baitan, *feedbackak* jardueren parte izan behar du, bai arloaren lanketan, bai ikasleen jarraipen pertsonalean ere.

Feedbacka azkar eman behar da; betiere, aldeztu aurretik adostutako denbora tarteak eta ordutegia errespetatuz; izan ere, irakaslea ezin da 24 orduko aholku-emaile eta gidaria izan. *Feedbackak*, halaber, zehatza izan behar du, alderdi jakin batzuei erreparaturik; ezin baita dena zuzendu, ataza bakoitzak dauzka bere helburu zehatzak. Eta azkenik, esku-hartzeak erregularrak izan behar du, ikasleen ekarpenak sustatu eta aberasteko. Atzeraelkadura emateko, askotariko baliabideak erabil daitezke (audioak, bideoa, testuak, posta elektronikoa, Google driveko testuak...), banaka zein talde txikietan. *Feedbacka* eta erroreak bideratzeko gomendioak dituzue [hemen](#) (6. eranskina).

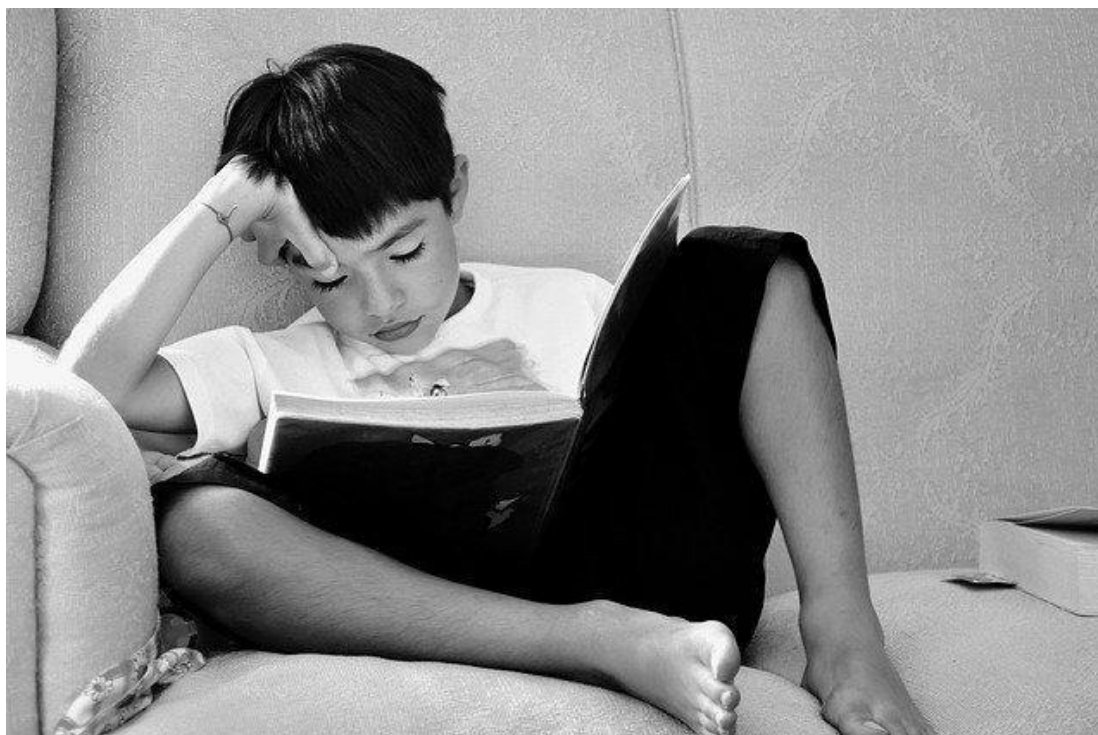
Ebaluazio sumatiboari dagokionez, garrantzitsua da kontzeptuzko edukiei lotutako galdetegieta/formularioetara ez mugatzea. Online ebaluazioak saihestu egin behar du aurrez aurreko ohiko proben eredua errepikatzea; ez da eraginkorra eta ez du zentzurik; izan ere, informazioa sarean dute ikasleek.

Hala, asko dira baliatu daitezkeen jarduerak, hala nola gogoetarako galderak, banaka burutzea taldean proposatutako atazaren antzeko beste bat, hutsuneak dituen buru-mapa bat betetzea, gai bati buruzko alderdi jakin bat garatzea... [Aurkezpen honetan](#) jaso ditugu ebaluazioa bideratzen laguntzeko hainbat jarduera eta tresna (7. eranskina).

Beraz, ezagutza eraiki, prozesua baloratu eta ikasitakoa ebaluatzeko, honako hauek kontuan hartu:



1. Irizpide zehatz eta lorgarriak finkatu, eta, hala behar denean, egokitu, hezkuntza-premia bereziak dituzten ikasleei laguntzeko.
2. Ikasleei ebaluazio-prozesuaren gaineko informazioa eman eta haiekin adostu. Errubrikak erabili.
3. Ikasleak animatu errutinak, helburu pertsonalak ezartzera, eta erakutsi egiten duten aurrerapena eta lagundu apendizaiak kontrolatzen (ikasteko denbora, autoebaluazioa, etab.). Horretarako, portfolioa edo apendizaiak egunerokoa oso tresna erabilgarriak dira.
4. Eguneko, asteko... zereginak ezarri, eta feedback azkarra eta eraikitzailea eman, aldeztu aurretik ezarritako denbora tarteetan eta ordutegi barruan.
5. Feedback zehatza eman, erreparatu alderdi jakinei; ataza bakoitzak bere helburu zehatzak ditu.
6. Ikasleak elkarrekin konektatu lankidetzak proiektuak zein atazak burutzeko eta ebaluazio-jarduerak planteatu talde txikietan.
7. Metakognizioa bultzatzeko hainbat tresna erabili (prozesuari buruzko hausnarketa, zailtasunak...) eta autoebaluazio eta koebaluazio jarduerak txertatu.
8. Ez mugatu ebaluazioa kontzeptuzko edukien ikaskuntza erakusten duten ohiko proba eta galdetegieta.
 - a. Hausnarketarako galderak egin: berariaz diseinatutako galdera bat, inferentziak egitea proposatu...
 - b. Ikasleei beren esperientzia laburbiltzeko eskatu, norberaren iritziei aurre egiteko eskatu.
 - c. Ikasleek eurek diseinatu ditzakete hainbat galdera eta proba gainontzekoekin partekatze...
9. Saioren bukaeran eskatu ikasleei laburbiltzeko landutakoa, horretarako, buru mapak baliatu daitezke, galdetegiak, gogoetarako galdera bati erantzutea...
10. Online irakaskuntzan garrantzitsua da ikasleen jarraipena eta aurrerapenen kontrola sarri-sarri egitea.



GEHIAGO JAKITEKO

1 ARLOA BIRPENTSATU		
		
Dans, E. (2020) “La enseñanza online ya no es una opción” (art.)	Gisbert, M. (2020) “Hacer virtual la docencia no debe ser hacer presencial la virtualidad”	UNESCO(2020) “Propuestas para garantizar la educación online durante la pandemia”
2. TRESNAK ETA BALIABIDEAK AUKERATU		
Romero, M. (2020). “Herramientas y recursos imprescindibles para la docencia” 	Gisbert, M. (2020) “Hacer virtual la docencia no debe ser hacer presencial la virtualidad” 	Etxean Ikasten webgunea 
3. MOTIBAZIOA PIZTU		
21 ideas para motivar al alumnado 	Cómo llamar la atención de los estudiantes 	
4. eta 5. DENBORA eta ATAZAK KUDEATU. ELKARLANEAN IKASI		
Antes de planificar una clase on-line considerar lo siguiente 	Mejorar el clima de las clases virtuales 	En qué puede fallar el profesor al hacer su clase virtual 
6.IKASKUNTZA ERAIKI:EBALUATU PROZESUA GIDATZEKO		
¿Se puede evaluar hoy a los alumnos igual que antes de la pandemia? 	Evaluación formativa online 	Tipos de actividades de evaluación on-line 



ERANSKINAK

1. ORRI MARKATZAILEA

2. IRUDIAK

3. ATAZA MOTAK

4. BALIABIDEAK ETA INFORMAZIOA MODU IRISGARRIAN EMATEKO

AHOLKUAK

4.1. ANIZTASUNARI ERANTZUNA EMATEKO HAINBAT GOMENDIO: IKASKUNTZARAKO DISEINU UNIBERTSALA

5. NOLA ANTOLATU SAIOAK. IKASLEEN ARRETA MANTENDU

6. EBALUAZIOA

6.1. *FEEDBACK*A ETA ZUZENKETAK BIDERATZEKO GOMENDIOAK

6.2. ERREPASO- ETA EBALUAZIO-JARDUERAK

1. ORRI MARKATZAILEA

ALDERDI PEDAGOGIKOA

Ingurune birtualetan irakaskuntza eraginkorra eta kalitatezkoa garatzeko orientabideak

1.- ARLOA BIRPENTSATU

Mundu digitalera migratzeak irakaskuntza-ikaskuntza prozesuak online ezaugarrietara egokitzea dakar.



2. TRESNAK ETA BALIABIDEAK AUKERATU

Tresnak, baliabideak eta materialak askotarikoak eta multimodalak izan behar dira, eta irakasleen eta ikasleen gaitasun digitalaren mailaren arabera hautatu behar dira.

3.- MOTIBAZIOA PIZTU

Ikasleak motibatzeak, beren interesetatik abiatzen diren estrategiak behar dira, ikasleen parte-hartzea sustatzen dutenak eta ikaskuntza-prozesuan lagunduko dutenak.



4. DENBORA ETA ATAZAK KUDEATU

Denboraren eta jardueren kudeaketa funtsean desberdina da aurrez aurreko irakaskuntzaren aldean: zeregin gutxi, baina eraginkorrak, helburu bati zuzenduak, elkarrenerginerako denbora mugatua...

5. LANKIDETZAN IKASI

Lankidetzak gaur egungo gizarteetan, elkarrekin bizitzeko oinarritzko trebetasunetako bat da. Ikaskuntza digitala esperientzia interaktiboa da.



6. IKASKUNTZA ERAIKI: EBALUATU PROZESUA GIDATZEKO

Ebaluazioak balio behar du ikasleak ikaskuntza-prozesu osoan orientatzeko balio behar du, planteatutako helburuak lortzen dituztela ziurtatzeko.

2. IRUDIAK

“Alderdi Pedagogikoak” infografiako irudiak eta testuak eskuragarri

1. ARLOA BIRPENTSATU

Mundu digitalera migratzeak irakaskuntza-ikaskuntza prozesuak online ezaugarrietara egokitzea dakar.



2. TRESNAK ETA BALIABIDEAK AUKERATU

Tresnak, baliabideak eta materialak askotarikoak eta multimodalak izan behar dira, eta irakasleen eta ikasleen gaitasun digitalaren mailaren arabera hautatu behar dira.



3. MOTIBAZIOA PIZTU

Ikasleak motibatzeke, beren interesetatik abiatzen diren estrategiak behar dira, ikasleen parte-hartzea sustatzen dutenak eta ikaskuntza-prozesuan lagunduko dutenak.



4. DENBORA ETA ATAZAK KUDEATU

Denboraren eta jardueren kudeaketa, funtsean, desberdina da aurrez aurreko irakaskuntzaren aldean: zeregin gutxi, baina eraginkorrak, helburu bati zuzenduak, elkarreteraginerako eta azalpenetarako denbora mugatua...



5. LANKIDETZAN IKASI

Lankidetza gaur egungo gizartean, elkarrekin bizitzeko oinarrizko trebetasunetako bat da. Ikaskuntza digitala esperientzia interaktiboa da.



6. IKASKUNTZA ERAIKI: EBALUATU PROZESUA GIDATZEKO

Ebaluazioa ez da soilik nota bat jartzea edo datuak buruz ikastea; aitzitik, ikasleak ikaskuntza-prozesu osoan orientatzeko balio behar du, planteatutako helburuak lortzen dituztela ziurtatzeko.



3.- ATAZA MOTAK

EKOIZPEN SINPLEAK		
Txosten Idatziak • Txostenak • Galdetegiak • Diapositibak /Aurkezpenak	Irudiak • Mapak • Argazkiak • Horma-irudiak • Komikiak	Antolatzaile Grafikoak • Emaizen taulak • Konparazio taulak • Estatistika-grafikoak • Kronogramak • Buru mapak • Kausa-ondorioa • Venn Diagramak

EKOIZPEN KONPLEXUAK		
Bildumak • Errezetak • Glosarioak-Hiztegiak • Argazki bildumak • Naturari lotutako elementuen bildumak • Esperimentuen fitxak • Liburuen erreseinak /irritziak	Misterioak edo Igarkizunak • Jolasak • Mapak, Planoak • Informazio-panelak • Narrazio testuak • Ginkanak	Kazetaritzakoak • Iritzi artikulak • Aldizkariak • Monografikoak • Dokumentalak • Elkarriketak • Telebista eta irrati saioak
Analisia / Kritika • Panelak • Denbora-lerroak • Argudiozko testuak • Iragarkiak	Akordioak • Eztabaidak • Kasuen azterketa • Rol jokoak	Autoezagutza • Biografiak • Autoebaluazioak • Egunerokoak • Iritzi testuak • Txosten pertsonala
Ikerketa Zientifikoak • Idatzizko komunikazioa • Ahozko aurkezpena • Horma-irudi zientifikoak • Artikulu zientifikoak • Erakusketa • Esperimentu erakusketak • Landa-irteerak • Simulazioak • Mapak, Planoak • Bildumak • Ekoizpen teknologikoak	Gizarte Ikerketak • Idatzizko komunikazioa • Ahozko aurkezpena • Horma-irudia • Artikuluak • Erakusketak • Biografiak • Landa-irteerak • Simulazioak • Mapak, Planoak • Bildumak • Dramatizazioak • Lerro kronologikoak	Sortzaileak • Ahozko testuak: hitzaldiak, olerki irakurketa, ipuin kontaketa, bertsolaritza... • Literatur testuak: narrazioak, ipuinak, deskribapenak, olerkiak... • Eskulanak: maketak, eskulturak, birziklatuak... • Lan artistikoak: collageak, horma-irudiak.... • Dramatizazioak: antzerkia, mimoa, egoerak.... • Ikus-entzunezkoak: bideoa, argazkiak, diapositibak, komikiak, irratia... • Musikalak: kantuak, kontzertuak, koreografiak...

4 . BALIABIDEAK ETA INFORMAZIOA MODU IRISGARRIAN EMATEKO AHOLKUAK

BALIABIDE IRISGARRIAK SORTZEKO GOMENDIOAK

Jatorria: Inklusioa lortzeko Europako arauak https://www.plenainclusion.org/sites/default/files/informacion_todos.pdf

INFORMAZIO IDATZIA

Alderdi orokorrak

- Esaldi laburrak idatzi.
- Hitz egin, zuzendu hartzaileei.
- Idatzi ideia bat esaldi bakoitzean.
- Bereizi ideia bakoitza puntu batekin, koma edo "eta" erabili ordez.
- Egitura aktiboak erabili, saihestu egitura pasiboak.
- Ordenatu informazioa errazago ulertzeko eran.
- Erabili erraz ulertzen diren hitzak.
- Hitz zailak erabili behar badituzu, argi eta garbi azaldu.
- Erabili adibideak kontzeptuak azaltzeko.
- Ez erabili ideia zailak, hala nola metaforak.

Diseinua

- Saiatu idatzia oso luzea izan ez dadin.
- Saiatu esaldi bakoitzak lerro bat har dezan.
- Gehiago okupatzen badu, moztu esaldia geldialdia egingo genukeen puntuan.
- Ez erabili testua irakurtzea zailtzen duen irudirik edo hondorik.
- Ez erabili oin-oharrik.
- Izenburu argiak eta ulertzeko errazak erabili.
- Buletak erabili zerrendak egiteko.
- Ez idatzi zutabeetan.
- Ez justifikatu testua.
- Ezkerrean lerrokatu testua.
- Orrialde zenbakiak jarri.

Letra-tipoa

- Letra tipo argia eta irakurtzeko erraza erabili (Arial, Tahoma, Ubuntu).
- Ez erabili serif letra-tipoa.
- Ez erabili letra etzana.
- Letra tamaina handiak erabili
- Ez idatzi dena letra larri.
- Erabili kontu handiz azpimarrak
- Ez idatzi koloretan.
- Ez erabili karaktere berezirik (&, #, %).

Testuak

- Ahal baduzu, erabili aditzak orainaldian.
- Grafikoa edo taula erabiltzen badituzue, aukeratu sinpleak eta azaldu ondo.
- Idatzi zifrak digitu gisa.
- Saiatu portzentaje eta zenbaki handiak ez erabiltzen.
- Ez erabili inolaz zenbaki erromatarrik.
- Saia zaitez data osoak idatzten (1976ko maiatzaren 21a).
- Ez erabili laburdurak

Irudiak

- Irudiak erabili testua ulertzen laguntzeko.
- Kalitateko irudiak erabili
- Ulertzeko errazak diren eta testuarekin zerikusia duten irudiak erabili

INFORMAZIO ELEKTRONIKOA

- Bilatzailea jarri webguneari.
- Ziurtatu hasierako orriak argi eta garbi adierazten duela webgunearen edukia.
- Jarri hasierako orriari harremanetarako datuak.
- Webgune botoiak handiak eta argiak izan behar dute.
- Ziurtatu erabiltzaileek erraz antzeman dezaketela zein ataletan dauden.
- Hasierako orria itzultzeko aukera eman klik bat egin.
- Nabigazio-barrak 7 edo 8 izenburu eduki beharko lituzke gehienez.
- Saiatu testu osoa pantaila batean jartzen.
- Informazio osoa irakurtzeko beherantz egin behar bada pantailan, jarri aurkibide bat hasieran.
- Ez jarri animaziorik pantailan.
- Ziurtatu argi dagoela zer informazio aurki daitekeen esteka bakoitzean
- Ez idatzi irakurtzeko zailak diren estekak. Luzeegiak badira, jarri hitz sinple bat.
- Komeni da esteken kolorea aldatzea klikatu eta gero.

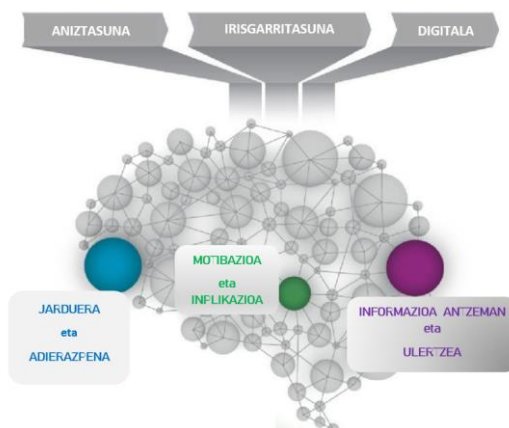
INFORMAZIOA BIDEOAN

- Ez hitz egin azkarregi
- Saihestu kamera motela edo kamera azkarra.
- Off ahotsa erabiliz gero, pantailan ikusten diren gauzei buruz bakarrik hitz egin.
- Pantailak ez du oso iluna izan behar, ezta oso argia ere.
- Bideoak eta soinuak oso kalitate handikoak eta argiak izan behar dute.
- Soinu-botoiek eta pantaila osoa jartzeko botoiak erraz aurkitzeko modukoak izan behar dute
- Informazio-bideoek ez dute 20 edo 30 minutu baino gehiago iraun behar.
- Grabazio-lekua aldatzen dutenean, azaldu zein den leku berria.
- Azpititulak erabiltzen badituzu, irakurtzeko errazak izan behar dute.
- Ikusleak aukera izan behar du edozein unetan azpititulak kentzeko.
- Audio-deskribapena erabiltzen baduzu, erabili ulertzeko errazak diren hitzak.
- Komeni da ikusleak kendu ahal izatea audio-deskribapena.

INFORMAZIOA AUDIOAN

- Ziurtatu igorleak ahoskera ona duela eta argi ahoskatzen duela.
- Ziurtatu poliki hitz egiten duela.
- Ziurtatu soinuak bolumen egokia duela.
- Garrantzitsua da geldialdiak egitea zentzuzkoa den uneetan.
- Nahikoa denbora eman informazioa ulertzeko.
- Ez izan zalantzarik informazio garrantzitsua hainbat aldiz errepikatu.
- Irakurri emozioak ulertarazteko moduan.

4.1. ANIZTASUNARI ERANTZUNA EMATEKO HAINBAT GOMENDIO: IKASKUNTZARAKO DISEINU UNIBERTSALA



5.- NOLA ANTOLATU SAIOAK. IKASLEEN ARRETA MANTENDU

Saioa planifikatzean

- Bermatu saioa hasi baino lehen dena argi egituratuta eta ondo dagoela: emango dituzun jarraibideak eta edukiak, erabiliko duzun tresneria (ordenagailua, mikrofonoa, kamera...), saioaren helburua, ikasleen parte-hartzea nola izango den, haien zalantzak nola argituko diren, isiltasuna nola kudeatuko den, gelarako sarrera eta agurra nola izango den, eta abar.
- Ondo ezagutu erabiliko duzun plataforma. Talde-lana egitea proposatzen badiezu, argi izan gela-txikiak nola antolatzen diren gero ikasleei ondo azaltzeko.
- Komeni da aurretik probak egitea, ustekabeak eta akatsak aurreikusteko.
- Ziurtatu ikasle guztiek badakitela programa edo aplikazioa erabiltzen. Aurreikusi ikasle batzuk konektibidade arazoak edo etxeko ordenagailuak erabiltzeko zailtasunak izango dituztela eta, beraz, eskuko telefonotik edo denbora mugatuan arituko direla.
- Saiatu arazoak aurreikusten: zailtasun teknikoak, ikasleen hitzegiteko joera, arreta galtzeko arriskua, eta abar.
- Gaia jorratzeko, bizitza errealeko gertaera eta egoerekin lotu. Teoria oso abstraktua eta zaila egiten zaie ikasleei ulertzea. Beraz, ezagutza teorikoak eguneroko bizitzan duen erabilgarritasuna erakutsi. Ikasleek azalpena hobeto gogoratuko dute dagoeneko dakizkiten beste gauza batzuekin lotzen badute.
- Azalpenaren lagungarri gisa bideo laburrak erabili. Bideo bat, edozein motatakoa bada ere, seguruenik, testu osoko aurkezpena baino interesgarriagoa da. Soinu, irudi eta kolore biziak, bideoak ikasleen jakinmina piztu dezake.
- Proposatzen diezuna argi gelditu behar da. Beraz, bai saioa baino lehen, bai ondoren, jarraibideak idatziz ere izatea komenigarria da eta ikasleei helaraztea (laborategiko praktikak egiteko jarraibideak, gai bati buruz aritzeko jarraibideak...).
- Planteatzen ari zaren gaia oso luzea bada, hobe da atalka ematea, pildora txikitik, horrela arazo teknikorik badago, errazagoa izango da kontrola eramatea.
- Aurreikusi azalpenak laburrak eta zehatzak izan behar direla. Saioen iraupena neurtu: komeni da saioa Lehen Hezkuntzan 20 minutu eta Bigarren Hezkuntzan 40 minutu baino luzeagoa ez izatea.
- Erabaki saioa grabatuko duzun ala ez, gero ikasleei esandakoa gogoratzea errazteko. Grabazioa egiten baduzu, baimenak kudeatu beharko dira agian. Egindako saioekin bilduma bat osatzen joan ahal da, eta hori, beti izango da aberasgarriagoa beste irakasleekin batera egiten bada.
- Urrutiko ikaskuntza bereziki zaila da egoera ahulean dauden ikasleentzat. Beraz, Haien egoeraren berri izan behar dugu: banan-banan jarri harremanetan ikasleekin eta gurasoekin edo zaintzaileekin, ikasteko oztopoak identifikatzeko edo laguntza osagarriaren beharrei ahalik eta lasterren erantzuteko.

- Bestalde, zure material eta baliabideen irisgarritasuna areagotzeko kontuan hartu gomendio hauek:
 - Idatzizko azalpenak irudi, audio edo bideoekin lagundu.
 - Irudiak ulertzeko deskribapen txiki bat eman
 - Letra-tipo handiak eta argiak erabili
 - Ez erabili kolore gehiegi
 - Erabili izenburuak eta zerrendak garbi, ikasleei dokumentuan nabigatzen laguntzeko.
 - Erabili audio-mezuak eta testu mezuak ahal den neurrian.

Saioa ematerakoan

- Gutxitu distrazioak: ziurtatu atzeko planoan (pantailaren atzean dagoena) gauza gehiegi ez egotea; ikasleak horiek begiratzen despistatu ahal dira eta. Eseri bizkarra horma zuri baten aurrean duzula, ahal baduzu.
- Prestatu pantailan izango duzun hasierako diapositiba. Bertan, honako hauek adieraz ditzakezu: saioaren arauak, jorratuko duzun gaiaren izenburua, helburuak, edukiak...
- Kontuan hartu pantailan askotariko informazioa hainbat formatutan erakutsi ahal duzula azalpenari laguntzeko: dokumentuak edo diapositibak, irudiak, kontzeptu garrantzitsuak azaltzen dituzten bideo laburrak...
- Azalpena eman aurretik, ireki erabiliko dituzun webguneak eta bestelako baliabide digitaletarako estekak. Hauek hainbat leihotan prest eduki ditzakezu eta saioan zehar erabili.
- Saioaren arauak aldez aurretik ezarri: puntualitatea, berandu konektatzen badira beste ikasleak ez agurtzea; irakasleak hitz egiten duenean mikroa itzalita edukitzea... Saioa grabatzeko baimenak aurretik eskatu.
- Gerta daiteke ikasleak pixkanaka gelan sartzen joatea (arazo teknikoak, despisteak...). Kasu horietan proposatu jarduera sinple eta labur bat (nola sentitzen diren azaltzeko hitz-hodei bat egitea, mikrofonoak ongi daudela ziurtatzeko aho-korapilo bat esatea, gaiari loturiko marrazki bat egitea edo hitz zerrenda sortzea, pantailari argazki bat ateratzea, haien gela erakustea...).
- Hitz egiten ez dagoenaren mikrofonoa itzalita dagoela ziurtatu. Ikasleek parte hartzeko txat-a ere erabili daiteke. Ikasle bat izendatu ahal da mikrofonoak kontrolatzeko edo txatean agertzen diren ekarpenak edo zalantzak bukaeran azaltzeko.

Azalpena ematean

- Egiaztatu pantailan ondo agertzen zarela (ez gorputz erdia bakarrik edo altu edo baxuegia). Hobe da ordenagailua leiho edo bestelako argi-iturri baten aurrean jartzea, argia atzean eduki beharrean.
- Kontaktu bisuala ezarri: kameraren lentera begiratu zuzenean, ez pantailara, eta kontuz ordenagailuan konektatuta dagoen kanpoko kamera bat erabiltzen baduzu eta hori urrun badago ere.
- Keinuak eta aurpegiko adierazpenak erabili: oso nabarmenak ez badira, ez dira nabaritu: irribarreak, eskuen mugimenduak, interesa adierazteko keinuak...
- Erabili zure ahotsa modu desberdinetan: monotonia baino, bizia eta animatua izatea eta bolumena kontrolatu, ozenegia eta baxuegia izan ez dadin.
- Kontuan hartu zure ahotsaren erritmoa. Kontuan izan noiz eta zenbat denbora pausatzen duzun eta zein azkar edo astiro hitz egiten duzun.

- Saioa hasteko, gaiarekin zerikusia duen jarduera labur bat proposatu, aurre-ezagutzak aktibatzeke, adibidez:

- Paper batean idatzi gaiari buruz dakitena, eta kamerari erakutsi
- Gaiari buruzko inkesta / galdetegi txiki bat egin
- Gaiarekin lotutako hitz bat edo irudi bat zatitu eta asmatu zer den
- Hizki bat eman eta ikasleek gaiari lotuta bururatzen zaizkien hitzak pentsatu
- Ikasleek, gaiarekin lotuta, inguruan ikus ditzaketen gauzak zerrendatu

- Azalpenak ezin dira oso luzeak izan. Oso luzeak badira, gerta daiteke ikasleak lehenengo minutuetatik burua deskonektatzea. Denbora ondo kudeatu.
- Ikasgaiaren puntu garrantzitsuetan zentratu eta garrantzi gutxiagoko informazioa geroago eman. Eskema bat eman ahal diezu, izenburuak, azpitituluak eta zerrendak erabiliz eta puntu nagusiak azpimarratuz.
- Etengabe galderak egin, ulertzen ari direla ziurtatzeko. Bila dezakezu modu bat, hitz egin gabe (gorputz-hizkuntza edo atzamarrak erabiliz, adibidez) ulertzen dutela adierazteko eta horrela saioaren erritmoa ez oztopatzeko.
- Proposatu gaiarekin lotuta dauden eduki interaktiboak edo jolasak. Interneten gamifikaziorako baliabide anitz daude eta ikasleek asko ikasiko dute jolasten duten bitartean.
- Plataforman bertan talde-lana egiten bada, ziurtatu bukaeran bakoitzak egin duenaren laburpena egiten dutela elkar-lanerako tresnak erabiliz (arbel digitalak, partekatutako dokumentuak, eta abar).

- Bukatzeko, saioan zehar egindakoaren laburpena egin eta azaldu zehatz hurrengo egunetarako espero dena. Ikasleek ere egin dezakete laburpen hori edo galdetegi labur eta arbel digital partekatu baten bidez egin daiteke. Horrela, saioari buruz zer uste duten, zer zalantzak dituzten, zer izan duten gustuko...jakingo duzu. Aldi berean, ikaskuntza prozesua erregulatzen lagunduko diezu.

Saioa bukatu eta gero

- Idatziz bidali saioan esandakoa eta hurrengo egunetarako jarraibideak.
- Ziurtatu zereginak egiteko material osagarria ere badutela.

6. EBALUAZIOA

6.1. FEEDBACKA ETA ZUZENKETAK BIDERATZEKO GOMENDIOAK

Begi-bistakoa dirudien arren, batzuetan gogo handia izaten dugu gure ikasleek dena bikain egin dezaten, eta konturatu gabe ordu asko ematen ditugu zuzentzen. Zer esanik ez modu birtualean aritzen garenean! Zuzenketen bonbardaketa, hala ere, gure ikasleentzat negatiboa izan daiteke.

Baina ez ditugu jarduera guztiak zuzendu behar? Nola ikasiko dute orduan? Jakina, zuzendu egin behar ditugu ikasleei proposatzen dizkiegun jarduerak, baina neurria bilatu behar dugu eta moduak.

Feedbacka eta zuzenketa aurreikusitako helburuetatik abiatu behar dira. Zuzenketak eta *feedbackak* laguntza izan behar dute, helburu horiek lortzen jarraitzeko moduari buruz gogoeta eginarazteko. Beraz, alderdi hauek hartu behar ditugu kontuan.

1. Beharrezkoa da ikasleak prestatzea *feedbackarekin* zer eta nola egin jakin dezaten.
2. *Feedbackaren* ondorioz, ikasleei lana berriz entregatzeko aukera eman behar zaie.
3. *Feedbacka* eta zuzenketak egiteko denbora tarteak eta ordutegia zehaztu behar dira aldez aurretik.
4. Eguneroko jardueretan txertatu: ikasleak egiten dituen lanetan oinarritu behar da erroreen trataera, etekina berehalakoa izan dadin.
5. Ez da den-dena zuzendu behar. Jardueraren helburuari erreparatu.
6. Teknika asko baliatu daitezke:
 - a. Testu idatziei dagokienez...

- Ikasleekin negoziatu zer zuzendu eta zuzenketa nola adierazi.
- Berdinen arteko *feedbacka* sustatu: lanak trukatu eta ikasleek beste kide baten lana zuzenduko dute eta bukaeran, irakasleak egingo du.
- Kontrol-zerrendak erabili: aldez aurretik erabakitako prozedura eta irizpide batzuen arabera, lanak urratsez urrats egin eta berrikusiko dituzte ikasleek.
- Kode bidezko zuzenketa egin. Zuzendu errore mota markatuz, eta haiek jakin beharko dute zertan erratu diren. Horrela, beren lana begi kritikoz errepasatu dezaten lortuko dugu.
- Kolore kodea adostu ikasleekin eta horren arabera zuzenduko dute, landutako alderdi jakin batzuei erreparatuta.
- Klaseko zuzenketa: pantailan proiektatu testua denek ikus eta zuzendu dezaten.

- b. Ahozko adierazpena zuzentzeko, esaterako, ikasleek diskurtsoan zehar egiten dituzten akatsak apuntatu eta gero komentatu talde handian pertsonalizatu gabe, orokorrean.

- c. Ikasleek usu egiten duten akatsen bat aukeratu, zertan datzan azaldu eta ondoren denen artean konponbideak bilatzeari ekin. Ikasleek konponbidea topatu ezean irakasleak zantzuak emango ditu, ikasleek zuzenketa egokia aurkitu arte.
- d. Akats edo erroreen artxiboa sortu: irizpide anitzen arabera erroreak sailkatu eta konponbideak proposatu.

7. *Feedbacka* modu egokian emateko...

- **Jar zaitez bestearen lekuan.** Jasotzen duen pertsonarengan eragin positiboa izango duen mezu bat emateko lehen urrats nagusia da galdetzea nola gustatuko litzaizukeen zuri informazioa jasotzea. Beraz, kontuz ibili iraingarri eta mingarri ez izateko.
- **Beti azaldu zergatia.** Zerbait zuzen edo oker dagoela zehazteak ez du inolako zentzurik, arrazoiak azaltzen ez badira; hartzailleak ez ditu bere akatsak ulertuko, eta ez da inolako ikaskuntzarik egongo. Ikasle bakoitzari bere irtenbidea erraztu.
- **Izan eraikitzailea eta ez suntsitzailea.** Alderdi negatiboak bakarrik aipatu beharrean, garrantzitsua da nola hobetu daitezkeen gomendioak egitea. Egindako ahalegina goraipatu eta emaitza hobea nola lortu hausnartzen lagundu. Sandwich teknika erabili daiteke: zerbait positiboarekin hasi, zuzena izan ez dena zuzendu eta berriro ere, zerbait onarekin. Adibidez: "*Oso ondo erabili dituzu, baina /* eta ("baina" baino hobeto) arreta gehiago jarri behar duzu erabileran; hori bai, ona egin duzu!*".
- **Lotura emozionala sortu hartzailearekin.** Pertsona askok uste dute beldurra eta presioa sortzea eraginkorra dela. Guztiz kontrakoa da. Bideo bidezko *feedbackak* hurbiltasun handiagoa sortzen du eta elkarriketaren alde egiteko aukera ematen du.
- **Jo datuetara, eta ez interpretazioetara.** Zuzenketa lagungarria izan dadin, hobetu eta/edo berrikusi beharreko alderdiei eta horiek hobetzeko moduari buruzko galderak eta iradokizunak behar ditu. Datu behagarriak aipatu, ez pentsamendu subjektiboak.

6.2. ERREPASO- ETA EBALUAZIO-JARDUERAK ([ppt-a](#))

3-2-1: Ikasgaiaren edo unitatearen bukaeran, hitzaldi baten edo film baten amaieran ikasleei eskatzen zaie honako hauek idazteko (aldaera asko izan ditzake):

- **3:** benetan interesatu zaizkien 3 ideia; **2:** sakonago ikertu nahiko lituzketen bi ideia/kontzeptu eta **1:** besteekin partekatu nahiko luketen ideia bat
- (3) hiru ideia (informazio) berri; (2) bi ideia interesgarri eta (1) oraindik argi ez duten zerbait, edo zalantza bat edo galdera bat. e.a.
- ...eta beste

Kontrol-zerrendak: saioaren amaieran, ikasleek zerrenda bat erabil dezakete jakiteko ea egin beharreko jarduerak burutu dituzten edo hurrengo eskola saioa garatzeko informaziorik nahikoa ba ote duten... Askotariko helburuak betetzeko erabil daiteke kontrol-zerrenda, esaterako, kontuan hartu beharreko urratsak ez ahazteko edo sormena bultzatzeko. Ebaluazio-tresna gisa erabil daiteke edo errepasorako ebaluazioa prestatzeko.

Cloze esaldiak/testua: testu zati bateko zenbait hitz edo esaldi ezabatzen dira.

Ulermena egiaztatu: irakasleak edo ikasleek boz gora irakurtzen dute hautatutako testu-txatala. Aldiro, irakasleak ahozko zein idatzizko ulermena egiaztatuko du askotariko galderen bidez.

Laburpena esaldi bakar batean. Ikasleek ikasi dutena laburtzeko erabiltzen da, baina hainbat erabilera ditu: errepaso galderei erantzuteko, ikasitako gaiarekin lotutako galdera bat aurkezteko, ikasitako zenbait jardueraren zerrenda laburra egiteko, hurrengo eguneko ikas-helburuak zehazteko, etab.

Aurkitu gezurra: ikasle bakoitzak edo bikoteak/taldeak txartelak ditu honako esapide hauekin: "1 da gezurra" "2 da gezurra" "3 da gezurra". Irakasleak egiazko bi adierazpen eta gezurrezko bat esaten ditu eta ikasleek beren ustez gezurrezkoa dena antzeman behar dute eta txartel egokia altxatu. Ikasleek ere sorraraz ditzakete hiru adierazpen multzoak..

Batetik bostera (autoebaluazioa eta feedbacka): ikasleek hatzak altxatzen dituzte galdera baten edo kontzeptu baten ulermen maila adierazteko: hatz bat ulermen maila txikiena eta bost hatzak ulermen maila altuena adierazteko.

Irudia eta aipua. Horma-irudi kooperatiboa: lau talde egiten dira. Ikasleek testu bat irakurtzen dute. Taldekide bakoitzak aipu bat eta harekin lotutako irudia aukeratzen ditu eta horma-irudian jarriko ditu (PADLET-en esaterako).

Laburpen nahasia. Irakasleak testu bateko eta gako-hitzak eta esaldiak moztu eta desordenaturik ematen ditu. Ikasleek ordenatu behar dituzte eta erakutsi gaia ulertu dutela.

Hain argi geratu ez den puntua...: ikasleei eskatzen zaie arin-arin idazteko ikasgaiko zein atal izan zaien zailena edo nahasiena. Ulermena egiaztatzeko estrategia honek irakasleari aukera ematen dio gabeziak eta zailtasunak antzemateko eta eskola-saioaren argazki azkarra egiteko.

1etik 3ra: zenbakiak jartzen helburuen autoebaluazioa egiteko. Ikasleak bere aurrerapena ebaluatzen du atzamarrak erabiliz:

- 1: Ez dut egin / ezin dut egin;
- 2: Ez dut egin / ezin dut egin, baina aurreratzen ari naiz;
- 3: Egin dezaket, ulertzen dut.

Minutu batean idatzitako papera: idazteko jarduera azkarra. Ikasleek minutu bat, edo gutxiago dute irakasleak egindako galderari erantzuteko. Horrela, eguneko ikasgaiaren inguruan hausnartu dezakete eta irakasleak *feedback* lagungarria eman dezake.

Bikoteka egiaztatzen: Bikote kooperatiboak aritzen dira jarduerak egiten. Ikasle batek lehenengo galderari erantzuten dio, bigarren ikasleak tutore gisa jokatzeko duen bitartean. Erantzuna zuzena bada, rolak aldatu egiten dira eta bigarren ikasleak erantzuten dio hurrengo galderari. Ondoren, beste bikote batekin egiaztatzen dituzte emandako erantzunak. Denak ados badaude, prozesuak jarraitzen du. Ados ez badaude, erantzun zuzena bilatu behar dute edo irakaslearen laguntza eskatu.

Horma-irudiak sortzen: ikasleek horma-irudiak sor ditzakete taldeka zein banaka.

Denbora-lerroa. Gertaerak deskribatzen dituzten argazkiak eta gaia edo sekuentzia-gertaerak ditu.

Bideo posterra. ikasgaiaren edukia laburtu dezakete bideo batean eta horrez gain, balorazioak, irudiak, deskribapenak gehitu.

Komikia. Sortu 6 binetako komikia gaiaren edukia jasotzeko.

Irudia eta aipua: Jorratutako gaiari lotutako irudia eta aipua edo esaldi bat aukeratu.

Iragarkiak. Hautatu ideia bat edo kontzeptu bat eta egunkari edo aldizkariako iragarkia sortu.

RAFT: edozein arlotan erabil daiteke eta informazioa finkatu eta ulermena egiaztatzeko balio du. Ikasleek, banaka edo taldeka, idazten dute aurkeztu zaien informazioari buruz. Irakasleak esleitzen ditu egitekoak: Idazlea, Publikoa, Formatua, eta Gaia (Writer, Audience, Format eta Topic (RAFT)).

Adibidez, zientzia saio batean, RAFT hau erabiliz testu bat idaztea: Idazlea: *hodeia*; Publikoa: *lurra*; Formatua: *eguraldiaren iragarpena*; Gaia: *aurreikusten diren ekaitzak*.

Erantzun-taulak: ikasleek banaka/ bikoteka / taldeka taula batean idazten dituzte arazo edo galdera baten erantzuna(k).
Autoebaluazio errubrikak: autoebaluatzeko aukera eman ikasleei errubrikak baliatuta: aurpegiera irribarretsua, galdera ikurra edo aurpegiera tristeak baliatuz, edo zenbakiak baliatuz (0 = ez dut ulertzen; 1 = uste dut ulertzen dudala; 2 = ulertu dut, baina zalantzak ditut oraindik; 3 = ulertzen dut).
Ebaluazio alternatiboak: ikasleek <i>sortu egiten dute</i> galdera edo zeregin baten erantzuna. Ebaluazio tradizionalean, ikasleek <i>aukeratu</i> egiten dute erantzuna (aukera anitzeko test probak, egia / gezurra erakoak edo erantzunak lotzekoak). Ikasleek sortutako galderak: ikasgai baten amaieran, taldeka nahiz banaka, erronka izan daitezkeen galderak sortzen dituzte. Galderei erantzuten saiatuko dira kideak.
Irteera txartela: gelatik irten ahal izateko (gela birtualean ere berdin), ikasleek irakaslearen <i>feedback-a</i> eman behar dute idatziz. Irakaslearen zeregina ikaskuntza ebaluatzea da, eta jasotako iritziak baliatuta, bere ebaluazioa egitea. Ez da ematen kalifikaziorik. Helburua da idatzizko erantzuna lortzea.
Hamabi hitzeko laburpena: Gai bat laburbiltzen duten 12 hitz hautatu (edo asmatu).
Laburpen azkarra: ikasleek ikasitakoaren inguruko bost ideia/esaldi idazten dituzte. Esaldiak idatzi ondoren, zutik jarri eta banan-banan ideia/esaldi bat esaten dute ozenki, txandaka. Gainontzekoek euren zerrendan jasotako ideien bat entzuten badute, ezabatu egiten dute. Idatzitako ideia guztiak ezabatzen dituen eseri egiten da.
Izenburuak idazten: istorioa, proiektua eta gaian landutakoa laburbiltzeko balio duen jardura da hau. Titularren ereduak emanda, ikasleek izenburu bat idazten dute (banaka, bikoteka...). Titularrak irakurri eta bozkatu egiten da titularrik onena.
... eta beste
Jatorria: Siop materiala