

Atazatan oinarritutako ikaskuntzarako lan-markoa

**Jane Willis**

Itzultzailea: Xabier Yurramendi

**HADE**

Hei duen Alabatatze eta Berreuskalduntzarako Erakundea

Erakunde Autonomiaduna



**Donostia**  
**1999**

Ikasleen egungo edo geroko hizkuntz beharrez jabetu bazara, atazak hauta edo egoki ditzakezu trebetasun nagusienak praktikatzen laguntzeko. Hainbat ikaslek ingelesa unibertsitaterako beharko dute, beraz, irakurketa eta entzuketara, oharrak hartzea eta laburpenak egitea lantzen dituzten atazak oso lagungarri gerta dakizkieke horiei. Beste ikasle batzuek itzulpenak egiteko edo ahozko interpretaziorako trebetasunak beharko dituzte eta atazak horretara bideratuak beharko dute izan. Adibidez, hizkuntza batean albistegia entzutea eta alderatzea beste hizkuntza bateko berri-laburpenekin. Idatzizko azterketak gainditu behar dituztenentzat, baina xede-hizkuntzan hizketan nolabait moldatu nahi dutenentzat, testutan oinarritutako atazak erabil ditzakezu, idatzizko emaitzak beharko dituztenak, eta, bide batez, atazaren zikloaren une desberdinetan eztabaida sortuko dutenak.

## 2.2. Ataza anitzak

*Focus 2n* azaltzen da gai bakoitzetik nola sor daitezkeen ataza desberdinak. A eranskinean, berriz, sei ataza-mota aurkeztzen dira, ia edozein gairi egokitze modukoak. Mota bakoitzeko etsenpluak edo jardunbideak ematen dira. Zuk, esaterako, ikasliburu bateko gai batera jo dezakezu eta zerrendan bila ibil zaitezke, harik eta gaiari ongien doakiona aurkitu arte. Hasi berrientzat hautatu ataza simple bat, prozesu bat edo bi besterik eskatzen ez duena (ikus 8. kapitulu-ko adibideak).

Edozein ataza-motak irakurmena eta mintzamena eska dezake-te, eta askok idazmen-fase natural batera eramane. Testutan oinarritutako atazei buruzko adibide gehiago 5. kapitulu-ko aurkituko dituzu.

### 2.2.1. Sei ataza-mota

Orain labur-labur mota bakoitza aurkeztuko dugu. Zehaztasun eta adibide gehiago nahi duenak irakur dezala, mesedez, hurrengo sekzioa A eranskinarekin batera. Ataza zenbakidunak dira *Focus 2n* azaldutakoak.

## 1. Zerrendak egin

Badirudi zerrendak egiteko ez dela irudimen handirik behar; baina praktikan, zerrendak egiteak solas egitea eskatzen du, ikasle-ek ideiak azaldu behar baitituzte. *Focus 2n*, 1., 2., 3., 5. eta 8. atazek zerrendatzea eskatzen dute nolabait.

Zerrendak egiteko prozesuek zera behar dute:

- Ideia-jasa, ikasleek beren ezagutzaz eta esperientziaz baliatzen dira, bai beste guztien aurrean, bai taldeka edo bikoteka.
- Gauzak aurkitu, ikasleek gauzak aurkitzen dituzte, elkarri edo beste batzuei galderak eginez edo liburuetan begiratu edo.

Emaitza zerrenda osatzea, edo, beharbada, mapa mentala zirriborratzea izan liteke.

## 2. Ordenatu eta sailkatu

Lau prozesu nagusi daude atazetan:

- Itemak, ekintzak edo gertakariak ordena logiko edo kronologiko batean hurrenkeratzea.
- Itemak mailakatzea kontuan hartuta, balorazio pertsonalak edo irizpide jakinak (8. eta 9. atazak).
- Itemak kategoriatan sailkatzea, taldetan edo emandako izen-buru batzuen azpian (2. ataza).
- Itemak modu askotara sailkatzea, kategoriarik eman gabe (4. ataza).

## 3. Konparatu

Oro har, ataza horiek antzeko izaera dute, baina iturri edo bertsio diferenteko informazioa konparatzea eskatzen dute, aldeak edo puntu komunak aurkitzeko (7. ataza). Honako prozesu hauek daude hemen:

- Parekatzea, puntu bereziak identifikatzeko eta ikasleek elkarri adierazteko (3. atazaren bukaera).
- Antzak eta komunean dituzten ezaugarriak aurkitu (5. eta 6. ataza).
- Ezberdintasunak aurkitu.

#### 4. Arazoak konpondu

Arazoak irtenbideratzeko atazetan, ikasleek adimenaz edo arrazoimenaz baliatu behar dute eta, nahiz eta ataza horiek desafio modukoak izan, oso erakargarriak izaten dira eta oso gustukoa izaten dute ikasleek irtenbide egokiak aurkitzea. Arazoen nolakoak eta burutzeko zailtasunek ikasleek beharko dituzten prozesuak eta denbora markatuko dute.

A eranskinetako sailkapena puzzle laburrekin hasten da, arazo logiko gisa. Benetako bizitzako arazoetan inplikaturik daude hipotesiak adieraztea, esperientziak deskribatzea, alternatibak konparatzea, eta konponbideak adostu eta ebaluatzea.

Ataza osoak testu-zati laburretan oinarritzen dira, bertan ikasleek amaiara zein den igartzen dute edo, arrastoei segituz eta lotuz, bukaera asmatzen dute. Sailkapena kasu-azterketarekin amaitzen da. Besteak baino askoz konplexuagoak dira, irizpide ugari hartu behar dira kontuan, eta ikerketa eta gertakarien bilaketa sakona eskatzen dute, 9. atazan bezala.

#### 5. Esperientzia pertsonalak trukatu

Ataza hauek suspertzaileak dira ikasleentzat, askoz libreago daude beraien gauzez hitz egiteko eta esperientziak elkarrekin trukatzeko. Sortzen den elkarreragina gizartean ohi denaren antzekoa da eta kasu honetan ez dago xede bati zuzenean begira jarrita. Horrexegatik, ataza ireki hauek nekezago erabiltzen dira ikasgeletan. 2.2.2 puntuan sakonago aztertuko dugu horien balioa. *Focus* 2n, 6., 7. eta, segurasko, 8. atazak dira hizketa sozial eta pertsonala bere baitan daramatenak.

#### 6. Ataza sortzaileak

Proiektu deitzen zaie horrelakoei askotan eta ikasleei eskatzen diete taldeka edo binaka sortze-lan handiago bat burutzea. Beste atazetan baino urrats gehiago egin behar izaten dira. Ataza-mota anitz dira tankera horretakoak: zerrendatzea, ordenatzea eta sailkatzea, konparatzea eta arazoak konpontzea. Batzuetan ikasgelatik kanpo informazio bila aritzea ere beharrezkoa izaten da. Gauzak antolatzeke trebetasuna eta talde-lana garrantzizkoak dira hemen atazak burutu ahal izateko. Ikasleek ekoizten duten emaitza talde handiago batek ere balora dezake.

A eranskinetako sailkapena haurren jarduerekin hasten da, modeloak eginez, eta segitzen du idazlan sortzaileen ideiekin. Ikerketa soziala eta historikoa eta bitarteko proiektuak luzaroan egitekoak dira eta egun bat baino gehiago eska dezakete, edo aste batzuetako zenbait egun<sup>2</sup>.

Ikasleek benetako egoera baten aurrean arituko balira bezala planak egiten dituzte eta saioak binaka edo taldeka (adib.: ziguiluak erostea). Gero elkarriketa denen aurrean antzeztu edo grabatuko dute. Hurrengo egunean benetako bizitzan ohi den elkarriketa antzeko bat entzungo dute edo, zonalde ingelesdun batean badaude, bertara joan (posta-bulegora) eta jendeak esaten duena jasoko dute. Ahal bada, beraiek ere hartuko dute parte antzeko egoera batean (adib.: ziguiluak erostea) eta beste ikaskide batek oharrak jasoko ditu. Azkenik, ikasleek benetako bertsioa eta beraiek prestatutako gidoia elkarrekin alderatuko dituzte.

#### 2.2.2. Ataza ireki eta itxiak

Ataza itxiak guztiz egituratuta daude eta helburu jakinak dituzte. Adibidez: *Binaka lan egin bi irudion arteko zazpi diferentziak aurkitzeko, eta idatz itzazu azpian ohar baten moduan. Denbora: bi minutu*. Instrukzio horiek guztiz zehatzak dira eta informazio mugatukoak. Erantzun bakarra behar dute, eta erantzunera iristeko ere bide bakarra dago. Horrelakoak izaten dira gutxi gorabehera alderaketak egiteko atazak.

Ataza irekiak, berriz, askoz ere malguagoak dira egiturari begira, eta ez dute helburua hain jakina. Adibidez: *Hautzaroko bidaiaren bat gogoratu, edo gai horri buruzko anekdotak elkarri kontatzea*.

Beste ataza-mota batzuk ireki eta itxien artekoak dira. Arazo logikoek helburu jakin bat dute eta horregatik erantzun bakarra eskatzen dute; baina ikasleek hainbat bide dituzte erantzuna aurkitzeko. Ataza mailakatuek eta eguneroko bizitzan izan ohi diren konpondu beharreko arazoak bezalako atazek ere helburu jakin bat daukate (adib.: lehentasunezko zerrenda edo soluzio bat adostu);

2. Bigarren Hezkuntzako klaseetan egindako proiektu-lan baliagarri baten txosten bikaina R Ribek eta N Vidalek, 1993 burutu zuten.

baina ikasleek binaka ematen dituzten erantzunak desberdinak izan litezke, baita horiek erabakitze bideak ere.

Ataza ireki eta sortzaileetan, ikasleei emaitza lortzea ere eska dakieke. Beste ikaskideei anekdotak kontatzen entzun eta, gero, kontatutakoen artean beldurgarriena edo dramatikoena zein den erabaki, esaterako. Ikasleen eskarmentua hain zabala denez, eta anekdotak aukeratzea erabat beren esku dagoenez, ez dago aurrea-terik zer erantzungo duten.

Oro har, helburua zenbat eta zehatzagoa izan, orduan eta errazagoa izaten da ikasleentzat arrakasta izan duten ala ez ebaluatzea; eta atazaren barnean errazago sartuko dira, beren kasa lan eginez. Helburua eta emaitza suspergarri izaten dira, gehienetan, ikasleentzat atazetan murgiltzeko, eta horrek, geroago, ikasteko aukera emango die.

Hala eta guztiz ere, ezin dugu ahaztu gelatik kanpoko elkarre-ragin asko eta asko helburu jakinik gabe burutzen direla. Eguneroko bizitzan, pertsonak askotan hitz egiten dute elkar hobeto ezagutzeko, edo denbora pasatzeko (ehuneko zati handi bat ematen du bere esperientzia pertsonalak kontatzen). Gure azken helburua da ikasleak horretarako prestatzea.

Helburu jakin batzuetako atazak bide egokiak dira ikasgelan ikasleak xede-hizkuntzan jardutera bultzatu nahi baditugu. Dena den, ikasle-talde batzuk beren kasa era naturalean xede-hizkuntzan arituko balira hizketan, nahiz eta atazak jarrita duen helburuari muzin egin, ahal den guztia egin beharko genuke jardunean segi dezaten. Ikasleak, bestalde, ataza batean murgilduta baleude, xede-hizkuntza erabiliz, eta denbora-epea bukatuta, utzi bere horretan. Beren hizkuntzaren garapena askoz garrantzitsuagoa da, zure ikas-programa baino.

### 2.2.3. Atazetarako abiapuntuak

Puntu honetan bost abiapuntu gainbegiratu ditugu. Eta horien konbinaketak ere erabil daitezke.

#### *Norberaren ezagutza eta esperientzia*

Ataza ugari daude oinarrituta, lehendabizi, ikaslearen aurretiko esperientzia pertsonal eta profesionalean eta, gero, munduaren eza-

gutzan. *Focus 2n* agertutako ataza gehienak sar daitezke kategoria horretan. 9. ataza da salbuespena, bertan abiapuntua ematen da, eta 4. eta 8.a zerrenda batetik hasten dira. Xede berezietarako ikasle-talde batekin (esaterako, hotel bateko harrera-egilea izateko trebetasunak behar dituztenekin), atazak oinarritu daitezke beren ezagutza eta esperientzia pertsonal eta profesionalean.

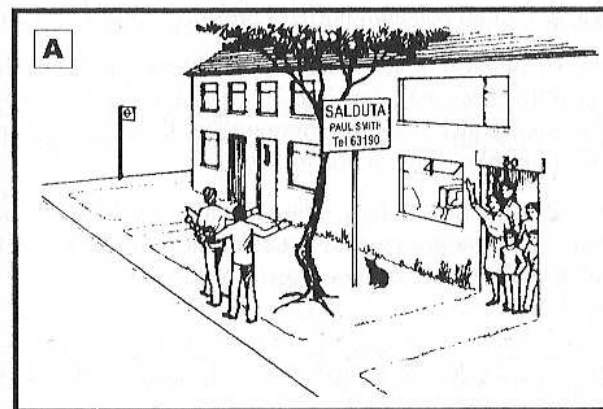
#### *Arazoak*

Hemen, jeneralean, arazoaren azalpena da abiapuntua. Ikasleek errazago helduko diote atazari eta gogotsuago jardungo dute, baldin eta beren kasa pentsatzeko minutu batzuk badituzte, denon aurrean konponbideak eman aurretik.

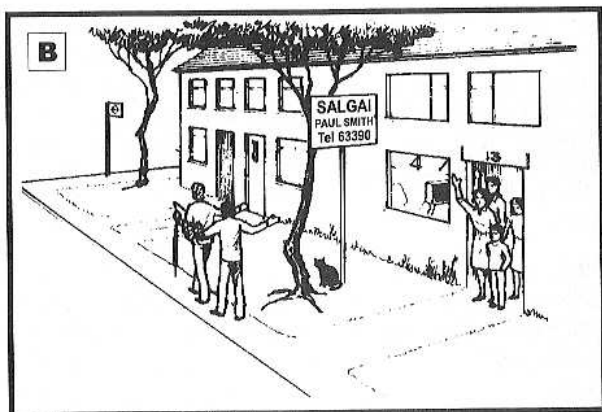
Atazan askotan lehia-giroa biz daiteke, zenbait muga jarrita. Hasieratik jar daitezke muga horiek edo, batzuetan, bat-batean, ikasleak bide-erdian daudenean.

#### *Ikusizko suspergarriak*

Atazak, irudi, argazki, taula edo grafikotan oinarritu daitezke, adib.: *Focus 2ko* 3. eta 9. atazak. Irudiak 'Ezberdintasunak aurkitu' jokoen oinarri gisa erabil daitezke. Hasieran, bikote bakoitzeko ikasleek, bi irudiak batera ikusiz, elkarrekin jardun dezakete ezberdintasunen bila. Gero, irudi bana ikusi eta lagunari deskriba diezaizkete ezberdintasunak aurkitzeko.







Zazpi ezberdintasunak aurkitu (Collins Cobuild English Course Level)

Lehen mailako ikasleek 'Deskribatu eta ordenatu' eta 'Deskribatu eta marraztu' bezalako jokoak egin ditzakete. Irakasleak deskribatzen duen bitartean ikasleek ordenatu edo marrazkiak egitea da modu bat. Askoz ataza suspergarriagoa da, esaterako, ikasleei edozein aldizkaritako hiru edo lau argazki ematea: bata pertsona batena, leku batena bestea eta objektu batena azkena, eta ikaslea bultzatu horiekin istorio bat osatu eta kontatzera. Eraitza istorio horiek elkarrekin alderatuz etorriko da. Komeni da, bestalde, irudimena eskatzen duten atazetan norbera prestatzeko denbora ematea<sup>3</sup>.

Benetako objektuak ere eskura izan ditzakegu. Adibidez, 12 objektu erretilu baten gainean jarri, eta ikasleei 15-20 segundoko tartea utzi ikus ditzaten eta gero gogoratzeko, honelakoa da oroimenerako 'Kim-en joko' famatu eta lehiatsua.

Bideo-sekuentzia laburrek, ahotsik gabe eta 5''ko etenaldiak eginez, espekulazioa eta predikzioa susta dezakete. 10''ko bideozati bat ahal bada ekintzazkoa (ahotsik gabe zein ahostuna) erabil

3. Prestaketarako denboraren balioa eta mugak gehitzeak ekar litzakeen ondorioak nabarmentzen dituzten ikerketak P Skehan eta P Foster-en aurki daitezke. J eta D Willis (eds), 1996

daiteke oroimenaren pizgarri. Galdetu ikasleei behin ikusi ondoren gogoratzeko eta ikusitako ekintzak ordenan zerrendatzeko. Esan diezaioetela gero elkarri zer gogoratzen duten (beraiek argudiatu beharko lukete horietatik zein den zuzena, baina irakaslearen laguntzarik gabe). Bideo-zatia berriro ikusi eta orduantxe egiaztatuko dute zuzen erantzun duten ala ez.

#### Ahozko eta idatzizko testuak

Atazak baliabide egokia izan daitezke, hala nola, ingelesezko ahozko grabaketak, bideo-zati grabatuak eta irakurgaiak. Ingelesa hizkuntz arrotz gisa irakasgai duten liburuetan oso ondo bereizita azaltzen dira ahozko eta idatzizko ulermenerako jarduerak; baina ataza-mota gehienak ahozko zein idatzizko testuekin egin daitezke, edo biak elkarrekin nahastuz (ikus 5. kapitulua). Hona hemen adibide batzuk:

- Ikasleek istorioaren lehenengo zatia irakurri edo entzuten dute; irakasleak ikasleei hainbat argibide eman eta bukaera zein den eztabaidatu eta asma dezatela eskatzen die.
- Ikasleek igartzen dute zein alde dagoen berri-emanaldi baten (testu idatzia edo bideograbazioa) eta horren mamia laburbiltzen duen testuaren artean (apropos eginiko pare bat huts dituen).
- Ikasleek istorio baten bi bertsio alderatzen dituzte: jatorrizkoa eta irakasleak, pasartearen ordena aldatu dituelarik, irakurritakoa.

Ataza horietan guztietan helburuak lortzeko, ikasleek edukiari egiten diote aurre eta testua prozesatu, esanahiaz jabetzeko.

#### Haurren jarduerak

Joko-jolasak, mimoa, asmakizunak eta parketako jolas biziak, txingoan aritzea eta baloi-jolasak bezalakoak; den-denak eraginkorrak eta menta handikoak dira ikasle gazteentzat (ikus 8. kapitulua), Haurrek oso gustuko dituzte gauzak egitea, marraztea eta koloretzatzea; trikimailu magikoak praktikatzeko, askariak prestatzea eta zientzia-ikerketak xumeak egitea. Instrukzioak xede-hizkuntzan

emanda badaude eta beharrezkoak diren materialak xede-hizkuntzan eskatzen badira, jarduera horiek ulertu eta erabili beharra bultzatzen da. Horietako jarduera asko maila txikiagotan sailka daitezke, irakaslearen hizkera lagun dutelarik, ataza-kate bat eratuz. Geroko azalpen edo berrikusketa batek (adib.: hormairudi batean) xede-hizkuntzaren erabilera anitza sustatuko luke.

### *Abiapuntuen konbinaketa*

Bi abiapuntu edo gehiagoren konbinaketa: testua eta norberaren esperientzia, adibidez, oso erabilgarriak dira zenbait kasutan. Galdetegi batek lagun dezake gai ezatabaidagarria garatzen. Ikasleek adierazpenak irakur ditzakete, gero banaka eztabaidatu, horiekin ados dauden ala ez dauden azalduz eta norberaren esperientziatik frogak emanez. Galdetegi-formatoa oso mesedegarria izaten da ataza urratsez urrats burutzekoan; horrela, askoz errazagoa da ataza arrakastaz egitea.

Beste ataza batzuk (adib.: *Focus* 2ko 3. eta 9.a) oinarritu daitezke ikusizko datuen (argazkiak, grafikoak eta diagramak) eta esperientzia pertsonalaren edo profesionalaren konbinaketan. Arazoei irtenbideak aurkitzeko atazetan, berriz, idatzizko testuak, mapa, eta nolabaiteko taula eta grafikoekin konbinatzen ahal dira.

## 1. Atazak sailkatzen

Prabhu-k hiru kategoriatan sailkatzen ditu Bangalore-ko bigarren eskolako klaseetan erabilitako atazak<sup>11</sup>:

- 1) Informazio-hutsunea duten jarduerak: emandako informazioa pertsona batetik bestera, forma batetik bestera edo leku batetik bestera transferitzea eskatzen dute.
- 2) Arrazoibidez betetzeko hutsunea duten jarduerak: inferentzia, dedukzioa, arrazonamendu praktikoa edo harreman edo ereduen ohartarazpenaren bitartez informazio berria aurkitzea eskatzen dute.
- 3) Iritzia emateko jarduerak: egoera baten aurrean erantzuteko, norberaren nahiak edo jarrerak identifikatzea eta adieraztea eskatzen du.

*Geinbegintza: Figura 21a atazak hiru kategorietan sailkatzen dira.*

## 1. ZERRENDATZEA

**Emitza** Zerrendak osatzea edo mapa mentalak zirriborraztea (ikus *Focus 5*)

**Prozesuak** Ideia-jasa, gertakarien bilaketa

**Abiapuntuak** Hitzak, gauzak, ezaugarriak, jendea, lekuak, ekin-tzak, lanarekin zerikusia duten trebetasunak

- Nazioarteko ingelesezko hitzak, adib.: kiroletan eta *pop* kantetan erabilitakoak
- Zenbait lekutan dauden gauzak, adib.: sukaldean, hondartzan
- Eguneroko gauzak, adib.: zurekin daramatzazunak, edo ahaztu eta galtzen dituzunak
- Produktu on batean bilatzen diren kalitate-ezaugarriak, adib.: boligrafo garesti batean, estereosistema batean...
- Pertsona baten ezaugarriak, adib.: telebistako jende ospetsuarenak, astronauta batenak...
- Leku baten ezaugarriak, adib.: Oporretako lekuren bat, hizkuntz eskola, kiroldegia
- Zuk egiten dituzun gauzak: kotxea erosi, festa bat antolatu, etxez aldatu
- Gauzak egiteko erak, adib.: hitz berriak gogoratu, arroza prestatu, dirua aurreztu
- galdera arruntak, adib.: jatetxe batean egiten direnak, turistek turista-gidariei egiten dizkietenak

## Ondorengo atazak

Oroimen-jolasak (zerrendak eta informazio-iturriak ezkutatu egiten zaizkie ikasleei eta ahalik eta item gehien gogoratzeko eskatu denbora mugatua)

- Hurrenkeratzeko eta sailkatzeko atazak (2. motakoak) eta alderaketak egiteko atazak (3. motakoak) ikasleek egindako zerrendetan oinarritu daitezke.

## 2. HURRENKERATZEA ETA SAILKATZEA

Emitza Prozesuak Abiapuntuak	Irizpide jakin baten arabera hurrenkeratutako eta sailkatutako datu edo informazio-saila	Kategorizazioa		Sailkapena
		Graduazioa	Irakazteko	
Ataza-eginak	Zerrenda nabasiak/instrukzio-sailak/testuak/albisteak	Metodo, gauza eta hainbat ezaugarri hurrenkeratutakoak duen eskematu, norberaren irizpide eta balorearen arabera sailkatzea.	Irakazteko, erdi betetako taulak, grafikoa, esapideak, lagun, hainbat lekutan jasotako datuak	Eguneroko kontuak edo gertakariak, item-zerrendak, hitzak
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asko egunak zuzen ordenatu</li> <li>• Ordenatu alderak dei egiteko instrukzioak/magia trinkunak bat egiteko urratsak</li> <li>• Albisteak berri-darri gertakariak ordena kronologikoa emanda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espideak multzoa jarri, izenburu haren azpian: ados, desados, zehaztan</li> <li>• Osatu grafikotaula hurrenkeratutako informazioarekin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zenbat moduan sailkatzen dituzu, eguneroko jaten dituzuna, erretan egiten dituzuna, maiz irakurtzen dituzuna, zerrenda honetako berriak?</li> </ul>
Ondorengo atazak	Ezabatuak itemari igarri. (Ikasleek sekuentzia batetik item bat kentzen dute, eta zerrenda ozenki irakurtzen dute beste bikote batetik igarazteko)	Taldeek beraien mailaketa aurkeztu dute ikasle guruzien aurrean, ezabatuak bitartez aldoz jarazteko	Ikasleek hurrenkeratutako erabakiak zuzitzen dituzte beste aurrean, edo taula osoa edo zati bat aldoz aurkeztu dute	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penasatu bost modu jarazten dituzun arropak sailkatzeko; irudi honetako animaliak sailkatzeko...</li> <li>• "Besteekin bat ez datorrena aurkitu". Ikasleek aurreko laurpabost item-multzoak asmatzen dituzte eta gaurerakoekin zerikusirik ez duen beste bat hortan aurrean sartu. Gero, elkarrekin trinkatu eta erlazionik gabeko itemak aurkitzen saiatuko dira.</li> </ul>



### 3. ALDERAKETAK

<b>Emitzak</b>	Ataza bakoitzaren helburuen arabera, baina egoki parekatuak edo lotuak izan litezke, edo antzak eta aldeak aurkitu
<b>Prozesuak</b>	<b>Parekatu</b>
<b>Abiapuntuak</b>	Parekatu daitezkeen bi leku desberdinetatik jasotako informazioa (adib.: ikusizkoa eta testua), norbait edo zerbait identifikatzeko
<b>Ataza-laginak</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripzioak Entzun/firakurri jendeketu desberdinen deskripzioak eta identifikatu zein pertsona edo leku den 100</li> <li>• Kontakizun narraitiboak Kontakizunak entzun/firakurri, adib.: isripu batena, eta esan lau diagrama horietatik zein den gertaerakoa ondoen isiatzen duena</li> <li>• Instrukzioen jarraitapena Diagrama edo mapa txesuekin parekatu, adib.: mapa batan ibilbidea marraztea, etxe bateko planoa osatzea, maketa bat eraikitzea</li> </ul>

#### Ondorengo atazak

Beraiek dituzten datuetan oinarritutako ataza paraleloak diseinatzeko erabiltzen dituzte ikasleek, edo jatorrizko datuetan zentzualdi aldatuta erabiltzen dituzte

- Adib.: testuak eta diagramak parekatu eta gero, beren artekoak planokak egiten dituzte eta besteak marraz ditzaten deskribatu
- Adib.: indien arteko ezberdintasunak aurkitu eta gero, ikasleek beren iruditzen hiru gauza aldatzen dituzte, testua berbidatzen dute errakuntzak sartuz edo hiru gauza berri sartuz eta 'Ezberdintasunak aurkitu' jolasan aritzen dira.

### 4. ARAZOEI KONPONBIDEA EMATEA

<b>Emitza</b>	Aranoari konponbide(s) ematea, gero ebalua daiteke (z. k. ena) k
<b>Prozesuak</b>	Egitea hipotesiok oinarritutako errealak analizatzea, arazoak emanez eta erabakiak hartuz
<b>Abiapuntuak</b>	Puzzle aburak, arazo logikoak Bizitza errealeko arazoak, norberaren esperientziak, arazo hipotesiok
<b>Ataza-laginak</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pastela zatitzea Pastela zortzi puska berdinetan zatitu nahi baduzu, guztienez zenbat txaki egin beharko dituzu.</li> <li>• Ibilua zeharkatzen Aso batek ibilua zeharkatu nahi du, osoa, ahuntza eta aza lagun dituela. Berak tralupa txiki bat beselek ez du eta batera bi gauza, ez beselek, eraman ditzake aldiko. Nola egin dezake hori?</li> <li>• Zein aholku emango zenitoke aholku bila bidaltzeko eskutitz bati erantzunez? Bakarka bidala egiten ari den gazte batentzat, zure hurburuen gertatzeko bi toki onenak (metreak hama segunak) aukeratu</li> <li>• Aurrekontu jakin bat duzula prestau afari bat kanpotik datorren zure gonbidatuenentzat (Beste baldintza batzuk erantsi daitezke, esaterako, duteak, geroago erroka handitzea).</li> <li>• Galdutako sekzioaren istorio baten bukatzearen istorio baten zure bertsoa sor ezazu Hitz gakoak, esaldiak, irudiak, audio edo bideo pasartak, erabiltu asanatu istorioaren harira</li> <li>• Testuak hutsuneak bete esaldi egokiak erabiliz.</li> <li>• Asanatu zer dagoen indian (begi-bistatik kendu) edo poltsan (txitxat eduki)</li> <li>• Delingile gazteen lertoketa sozialetan Delinquent berriro ez egiteko ekintzen onenak erabaki.</li> <li>• Aurreko konponbideak eta delinquent estatistikak ematen dira (Delinquenten familiari buruzko datuak ez dira ezagututa ematen.)</li> <li>• Gaiaren arazoak laguntza Erabaki ezazu zure enpresak/herrak garapenean dauden herriak laguntzeko hiru modu egoki</li> <li>• Produktua ebultatzen Ordenadore bitareko simulazio-jokoak martxan jartzea eta emari horren berri</li> </ul>

Osoan gabeko istorio, poema eta txostenak; ikusizko edo audio/bideo-grabazio pasartak; ezkatutako irudiak, aurreko hiru gakoak eta igarizunak

Datu ugariako kasu-azterketan, negatiboak eta ordenadore bitareko simulazioak

Ondorengo atazak Ikasleek alderaketa egiteko ataza egiten dute, konponbideak aurkitu, arazoak eta erabakiak ondoan ikastalde osoan emateko die bota.

## 5. NORBERAREN ESPERIENTIZIEN TRUKAKETA

## Emaitza

Norri handi batean sozila eta beste atzen aldean askoz zehaztasun gutxiago duena. Norberaren esperientziak trukatzea da gure eguneroko bizitzan maiz egin ohi duguna: hainbat denbora ematen dugu egunean jendeariako harremanak zainitzen, edo besteekin ondo pasatzen edo laginak eginen. Hitzera sozial hori beste edozein atazatan eta naturalean gerta liteke, eta, ikasgelatik kanpo oso arunta denez, horretara bultzatu behar da ikaslea.

Prozesuak Abiapuntuak	Jarrerak, iritzia, erreakzioak koniatzea, deskribatzea, aztertzea eta azaltzea	Jarrerak, iritzia, lehenasunak	Norberaren erreakzioak
<b>Ataza-lagina</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emandako gaiak buruzkoak, adib.: bidaiak nekagarriak, ezbehar inozoak</li> <li>• Jendeari buruzkoak, adib.: lagun edo harreman xehetuek, zuk ezagutzen dituzun hauren xehetuek</li> <li>• Zure garzei buruzkoak, adib.: jostalariak, maitagarria, zangoia zaharrak, opari gogoangurriak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Garai bateko esperientziak buruzkoak, adib.: eskola-konituek, jaialdia eta ospakizunak, aspaldiko lagunak</li> <li>• Oso gogoran dituzun gertakariak buruzkoak, adib.: etxoz aldarzea, lagun zahar baten bisita, politika-gutia, diru-krisialdia</li> <li>• Iraganeko damak, adib.: hiru gauza egin izanitez izana damu ditzuna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Besteek film, telebista, jende ospetsu, kezka arunt edo lan-arazoz zer pentsatzen duten galdetu</li> <li>• Zure lehenasunaz hitz egin eta aurkitu zure antzeko lehenasunak dituen nurbait, adib.: aisialdirako eskintzak, erosieko lekua, arropak</li> <li>• Galduta-sortak, adib.: norasun-testak</li> </ul>

## Ondorengo atazak

- Ikasleek beren esperientziarik burugarriena, sakonenetik bizi dituen, gogongarriena hautatzen dute, ikaslearen aurrean azaldu eta aukeratu izanaren arrazoiak ematen dituzte.
- Ikasleek bestien anekdotak edo norbati gertatutakoak koniatzen dituzte; baita horietako batek goguretzkoa izan behar du. Ikasgelatik idiez asmatzeko den?
- Ikasleek trukatutako errotzipenak, iritzia, erreakzioak identifikatu eta laburtuzten dituzte.

## 6. ATAZA SORTAILEAK

Emaitza	Audientzia zabal batek eskima dezakeen azken produktua. Ataza sortzaileek ikasgelako ohiak atzek bano etapa gehiago izaten dituzte. Ikasgelatik kanpo ikerketa inplika dezakete eta askotan proiektu itenez ezagutzen dira.	Bizitza errealako saiakerak
<b>Prozesuak Abiapuntuak</b>	<b>Idoia-jasa, gertakariak bilaketa, hurrenkertu, sailkatu, konparatu, arazoi konponbidea eman eta beste hainbat</b>	
<b>Ataza laginak</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Haurren jarduerak: talde txikiak egin eta gero prozesua azaldu, adibidez</li> <li>• Marena bat egita, irudi bat pinatzea, <i>hunch</i> bat prestatzea</li> <li>• Zientzi esperimentua egitea, koloretako boligrafoak nola egiten diren aztertzea eta adieraztea</li> <li>• Mozorro-lehiaketa parte hartzea, beste talde batzuetarako jaialdi bat antolatzea</li> <li>• Poema, istorio laburra, kanta edo antzerkia idaztea ikasleek irakurritako testu edo ikusialako sulo batean oinarrituta</li> <li>• Egunerokoak idaztea, adib.: norberak erabiltzeko atal edo irakasketa irakurzeko baina ez beste ikasleekin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eskolako edo udalerrirako komunikabide-proiektuak</li> <li>• Klaserako aldirakaria edo egunkaria egitea</li> <li>• Erakusketak bat antolatzea, adib.: berako ikaslearen argazkien erakusketak</li> <li>• Folio bat idaztea eta hira bisitatzera etortzen direnren, berako produktuen baten edo jolas-parkera baten berri emateko</li> <li>• Audio/bideo-sulo bat diseinatu, ekoiztu eta grabatu, adib.: berako berriraketa dokumental bat egin edo drama labur bat</li> </ul>

## Ondorengo atazak

- Beste talde batzuek azken produktuen berridazketa egiten dute
- Ikasleek proiektuan egin dituzten urratsak eguneroko batean idazten dituzte, eta produktua nola lortu duten bertan idazten dute
- Taldeak poster bat egiten dute azken produktuen berri ematez

### Zerrendatzen

Ikasleak:

- entzun/irakur ditzake beste bikoteen zerrendak eta ikusi horietatik zenbat jarri dituzten era bateratuan;
- zerrenda orokorrenari botoa eman.

### Konparatzen

Ikasleak:

- ikus dezake zenbatek egin duten ataza modu bertsuan, edo zenbat gauza komun dituzten;
- azalpenen edukiarekin dauden adostasunak eta desadostasunak aurkitu.

### Antolatzen, sailkatzen

Ikasleak:

- bere lehentasunak jendaurrean zuritu ditzake eta besteak komentitzen salatu.

### Arazoak konpontzen

Ikasleak:

- arazoak konpontzeko estrategiak konpara (eta zerrendatu) ditzake;
- konponbideak zuritu eta ebaluatu;
- konponbide merkeenari/garestienari botoa eman
- konponbideren bat aholkatu.

### Esperientzia trukatzeko

Ikasleak:

- puntu interesgarriak jaso ditzake eta gero konparatu;
- galderak idatzi hitzunei galdetzeko;
- galdera-txapelketa antolatu oroimena lantzeko;
- aipatutako gai-zerrenda egin, gero sailkapena egiteko edo berrikusteko;
- esperientzia bat hautatu laburtzeko edo iritzia idatziz emateko.

### Sortzen

Ikasleak:

- beste talde-lanetatik zein duen gustukoaren esan dezake;
- beste talde baten lana berridatzi irakur dezaten.

## *Oroimen-txapelketak*

### **Zerrendatzen**

#### **Ideia-jasa**

- ezaguten dituzun hitzak
  - herrien izenak
  - kantetako hitzak
- ahaidetasuna adierazteko hitzak (*anai-arrebak*, etab)

#### **Oroimen-txapelketak**

- irudi batetik gogoratzen dituzun gauzak
  - 'Bai edo ez jolasak', irudietan edo norberaren gertakarietan oinarrituak

### **Ordenatzen eta sailkatzen**

#### **Sailkatzen**

- nazioarteko hitzak
- nazioarteko produktuak
  - jende famatua
- 'Besteekin bat ez datorren hitzaren bila'

#### **Ordenatzen**

- Diktaketa ortografikoa nahasia
  - 'Zer falta da?' (zenbaki-zerrendak, etab.)

#### **Sorta-bilketa**

('Familia zoriontsuak')

## Konparatzen

### Erkatzen

- hitzak eta ekintzak ('Simonek dio')
- hitzak/irudiak eta karta- jokoak
  - hitzak eta kanta-lerroak
  - herriak eta enpresak
  - izenak eta zenbakiak

### Identifikatzen

- Entzun eta marraztu, markatu, egin
- Bingo zenbakiekin, koloreekin, hitzekin, esaldiekin...

## Arazoak konpontzen

### Puzzleak

- Zenbat triangelu?

### Kultura orokorrari buruzko galderak

- Egia ala gezurra

### Asmakizun-jolasak

- Objektu misteriotsuak
  - Ezkutuka

*(Non dago nire giltza irudi honetan?)*

## Ikerketak

- Egin ezazu zeure ikaskideen telefono-zenbaki zerrenda bat.
  - Zein markatak da zure ikaskideen telebista/kotxea/ordenadorea?
- Zergatik ari dira zure ikasleak hizkuntza ikasten?
  - Zenbat hizkuntzatan hitz egiten dakite?