

ARGIBIDEAK



DINBILIDANBALA

SARRERA

Nafarroako Gobernuak Kultura, Gazteria eta Kirol Departamentuak Dinbilidanbala jolasa aurkezten dizue. Ondare kulturala heziketaren funtsezko parte da bere adierazpen guztietan. Horren ondorio da honezkero hezkuntza eta ondarearen artean existitzen den lotura handian sakonduko duten ekintza eta produktuak garatzeko dugun interesa.



Zuen esku uzten dugun hezkuntza tresnak lehen hezkuntzako eskola-zentroen eta Nafarroako ondare kultural immaterialaren arteko lotura eginen du. Mahai-jolas formatuaz, Dinbilidanbala jolasak ikasgelatik ateratzeko, ikertzeko, interpretatzeko, ezagutzeko eta taldean sortzeko gonbitea egiten digu. Ikasleria artxibo immaterialerako lekukotasunetara hurbiltzen du, irakaskuntza-ikaskuntza esperientzia esanguratsuak sortuz, zeintzuekin norbere zein inoren ondarearekin korapilatuko dituen. Nafar ondarearen ezagutza, ikuskapen eta balorazioaren bitartez, curriculum-edukiak modu desberdin, atsegin eta dibertigarrian landu nahi ditugu.

Dinbilidanbala jolasa erabiltzean ondare desberdinak aurkitu, sortu, bildu eta garrantzia nabarmendu ahal izan dezagun dago diseinatua. Eremu pertsonaletik (ikasleria eta irakasleria) tokian tokiko eremura (herria edo auzoa). Erabakiak hartu, arazoei aurre egin edota ezagutza eta esperientziak erlazionatzea metodologiaren parte da, zeinarekin ondarea balioztatu, ulertu eta sortuko dugun. Honela, finkatutako helburuak lortzeko, metodologiak jolasa du oinarri. Metodologia hau ez da pausu itxi edo jarraitu beharreko gidoi batean oinarritzen. Proiektu bidezko lanaren hezkuntza ikuspegian inspiratzen da, non subjektua heziketa prozesuaren erdigunean kokatzen den.

Era berean, arte sorkuntza garaikidearen prozesuak eginkizun nagusi bat jokatzen du jolasaren garapenean. Modu honetan, sormen eta hizketa dimentsioak prozesu kognitibo gisa baloratzen ditugu hausnarketa eta erabakiak hartzeari garrantzia emanez, hauek Dinbilidanbala-n biltzen diren jardueren ardatz harturik: ikertuz, aurkituz, erabakiak eta arriskuak hartuz, imajinatuz eta ikaskuntza bide sortuz.

Ikus dezakezuen bezala, esku artean duzun hezkuntza proposamena anbizio handikoa eta konplexua da. Ez litzateke posible izan hainbat talde eta kolektiboren elkarlanik gabe. Ideia, diseinua, edukiak, egitura, konformazio metodologikoa eta bere jolaskortasuna Bitartean, Arte y Educación kolektiboak sortuak izan dira. Ikus-entzunezkoak Nafarroako Ondare Immaterialaren Artxibotik datoz, eta Labrit Ondarea-k bildu eta editatuak izan dira, zeinak, era berean, hauek eusten dituen web orria sortu duen. Dinbilidanbala jolasaren elementu fisiko guztien diseinua Bronze Estudio-k egin da.

Dinbilidanbalan jolastera gonbidatu nahi zaituztegu; erabil ezazue, egizue zeuen tresna, eta aldatu edo eraldatu, zuen errealitateen eta interesen arabera.



Dinbilidanbala ikasgelarako hezkuntza tresna jolasgarri bat da, mahai-joko baten itxura hartuta, horren bidez arte ikerketari lotutako lan-proiektuak garatzeko eta era berean, Nafarroako hainbat herritako ondare materialaren nahiz immaterialaren balioa nabarmendu eta erakusteko.

Dinbilianbalan jolastera gonbidatu nahi zaituztegu; erabil ezazue, egizue zeuen tresna, eta aldatu edo eraldatu, zuen errealitateen eta interesen arabera.

Jolas honetan oinarritzko 7 gaitasunak lantzen dira

1. Hizkuntza komunikaziorako gaitasuna
2. Matematikako gaitasuna, eta zientziako eta teknologiako oinarritzko gaitasuna
3. Gaitasun digitala
4. Ikasten ikasteko gaitasuna
5. Gizarte eta gizalegezko gaitasunak
6. Ekimena eta ekintzailtza
7. Kultur kontzientzia eta adierazpenak

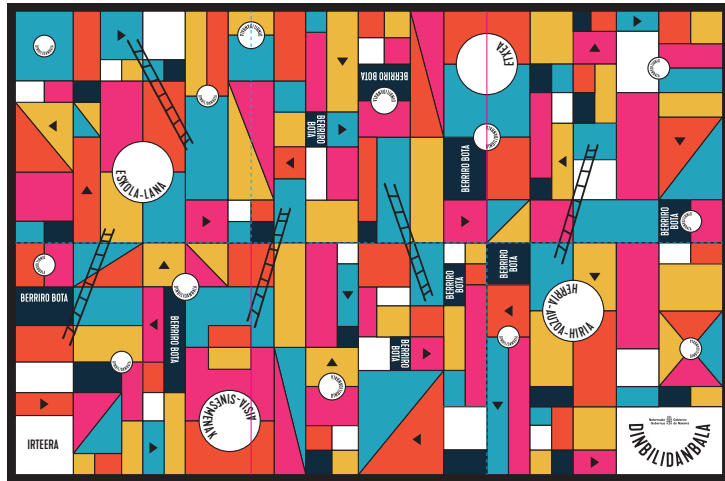
Zer behar dugu jolasteko?

- **Ikasgela bat**
- Jolasa zuzentzeaz arduratuko den **irakasle bat**
- Lehen Hezkuntzako **bigarren edo hirugarren zikloko talde bat**, 9 eta 20 ikasleren artekoa
- **Taula bat** eta hiru txartel mota:
 1. Bideoa
 2. Galderak
 3. Jolas-estrategiak
- **Liburuxka bat**, guztira, **20 proposamen didaktikorekin** tailer guneetarako. 5 proposamen, gune bakoitzeko
- **5 zigilu**: bat, tailer gune bakoitzeko, eta bat, orokorra
- **Fitxa identifikatibo bat talde bakoitzeko** (jolasa hastean, eraiki beharrekoa)
- **Bidaia-txartel bat** talde bakoitzerako
- **Dado bat**
- **Harea-erloju bat**
- **Ordenagailu bat internetekin**
- **Pantaila bat**, audioduna, proiektatzeko, edo bestela, arbel digital bat



NOLA JOLASTUKO GARA?

Jolasaren prestaketa



Jolasaren taula



Argibideen gidaliburua



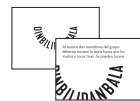
Proposamen didaktikoen gidaliburua



4 bidaia-txartel



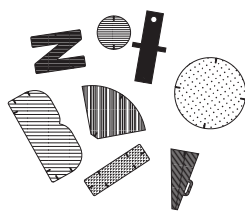
20 txartel bideorik gabekoak



10 txartel jolas-estrategienak



40 txartel bideodunak



Jolasaren fitxak eraikitzeko pieza sorta



Zigiluak



Dado bat eta harea-erloju bat

Jolasaren helburua lau tailer guneen bidez pasatzea da. Gune bakoitzak bere gai-ardatza dauka. Horixe lortzen duen taldeak irabaziko du.

1. Aisia eta sinesmenak (arrosa)
2. Eskola eta lana (horia)
3. Auzoa, herria, hiria (urdina)
4. Etxea (laranja)

Ikasleak 3tik 5era bitarteko taldeetan banatuko ditugu.

Hasteko, talde bakoitzak bere fitxak eraiki eta izen bat eman beharko die. Talde bakoitzak dadoa bota, eta zenbakirik handiena ateratzen duen huraxe hasiko da jolasten. Gero, ezkerreko taldeak jarraituko du, talde guztien txanda bete arte.

Talde bakoitzak ardura batzuk ditu, eta ardurak txandaka doaz hurrenkerari jarraituta.

- Hurrengo txandan bota behar baduzue, erantzuten duen taldearen denbora neurtu beharko duzue harea-erlojuarekin.
- Bi txanda itxoin behar badituzue dadoa botatzeko, erantzuten duen taldearen erantzunak jaso beharko dituzue, dela argazki bidez, dela bideoz, dela marrazki bat eginaz, etab.
- Hiru txanda itxoin behar badituzue, zuen txanda bukatu berri delako, eutsi arretari, zeren litekeena baita galderan errebotea zuei tokatzea.

Hasten den taldeak dadoa berriz ere bota eta bere fitxa mugituko du. Fitxa honako **laukiotan** eror daiteke:

- ◌ **Bideoa (►):** lauki honetan laukiaren kolore bereko txartela hartu beharko da. Kolore hori jolaseko lau gai ardatzetako bati dagokio. Aukeratutako txartelak bideo bat adieraziko du, eta talde guztiak bideo horixe bera ikusiko beharko du. Gero, laukian erori den taldeak txartelean ageri diren bi galderei erantzun beharko die.
- ◌ **Galdera:** lauki honetan txartel bat hartu eta laukiaren kolore bereko galderari erantzun beharko zaio.
- ◌ **Lauki Zuria edo jolas estrategiena:** lauki honetan txartel bat hartu beharko da, eta txartel horrek jolasaren dinamika aldatuko dio laukian erortzen den taldeari. Taldeak txartela gorde beharko du, hartan adierazitakoa bete arte.
- ◌ **Lauki Beltza:** dadoa berriz ere bota beharko da.

Eskaieran eroriz gero, jatorrizko antzeko lauki bateraino mugitu beharko da fitxa.

Lauki horietan erortzen den taldeak taldekide guztien artean adostuta erantzun beharko du, bozemaile baten bitartez.

Taldeak denbora barnean erantzuten badu (3 minutu adibidez), gainerako taldeek honakoa erabaki beharko dute, irakasleak gidaturik:

- ◌ Batetik, erantzun horretan taldekide guztiek adostuta parte hartu ote duten.
- ◌ Erantzuna ulergarria ote den eta behar bezalako funtsa ote duen.

Behin gainerako taldeen ebaluazioa gainditutakoan, probari ongi erantzun dion taldeak dagozkion zigiluak jarriko ditu bere bidaia-txartelean; taldea bere bidea jasotzen edo erregistratzen joanen da txartel horretan.

Bidaia-txartela

Talde bakoitzak jolasaren hasieratik bukaeraraino duen txartel bat da, gainditzen dituzten galderak eta probak **zigiluen** bidez jasotzeko, bai eta zer tailer gune pasatu dituen ere. Taldeak jolasean zer-nolako esperientzia bizi duen jasotzeko modua da.

Zigiluak

Puntuazioa emateko sistema da. Zigilu ezberdin bat dago, gai-ardatz bakoitzeko. Bidaia-txartelean erabili beharko dute, galdera bati erantzuten dioten bakoitzean, proba bat pasatzen duten bakoitzean edo tailer gune bateko proposamena gainditzen duten bakoitzean. Horrela, taldeak egindako bidearen erregistroa jasoko da.

Zigilu banaketa

- ◌ Lau zigilu, talde gisa iritsi eta gainditzen dugun Tailer Gune bakoitzeko.
- ◌ Bi zigilu, talde gisa ongi erantzuten dugun bideo-galdera bakoitzeko.
- ◌ Zigilu bat, talde gisa ongi erantzuten dugun galdera bakoitzeko.

Bideoak

Jolasean, bi unetan, nafar ondareari buruzko bideoak ikusiko ditugu. Irudietan ageri diren gizon-emakumeak beren esperientzia, oroitzapen eta bizipenez mintzatuko zaizkigu, eta entzundakoak oinarri harturik, gure esperientzia, oroitzapen eta bizipenez eginen dugu gogoeta, eta horrela, norberari buruzko ikerlan txiki bat hasiko dugu.

Beraz, bi unetan izanen da: batetik, tailer gunetan, eta bestetik, “Bideo” laukietan. Bi txartel motak bideo-zenbaki bat dute, eta irakasleak honako web honetan aurkituko du:

www.dinbilidanbala.com

Elkarrizketatuen adinek, esperientziek eta jatorriek eraginda, jolasak era askotako euskal mintzamoldeak ditu. Hizkuntzaren aberastasuna eta aniztasuna erronka dira ikasle eta irakasleentzat; izan ere, jolasean zehar, adierazpide ezagunak entzunen dituzte (herri berekoak, lagunena, senideena), baina beste batzuk arrotz eginen zaizkie, ulertzeko nekezak hasiera batean. Ulergarritasunaren faboretan, eta aberastasun horretara ahalik eta trabarik gutxienekin hurbiltzeko, testigantza guztiak euskara batuan transkribatu dira.

Erregistroak

Une batzuetan, talde batek beste talde baten erantzunak jaso behar ditu, dela bideoz, dela audioz, dela marrazki baten bitartez. Hori irakasle bakoitzak erabakiko du, eskura dituen tresnen arabera.

Jolasean zehar egiten diren erregistroak artxibatzeak aukera dago, eta horrela, hori guztia kontsultatzeko parada izanen da. Hortaz, ikasgelako artxibo immaterial txiki bat sortzen joanen da jolasa erabiliz.

TAILER GUNEAK

Bigarren itzulian, baliteke talderen bat tailer guneari dagokion laukian erortzea.

Talde bat tailer gunearen laukira iristen denean, jolasa pausaldian gelditzen da, talde guztiek proiektu bat egin beharko baitute, eta lan horrek hainbat egunez edo lan-saioz iraun dezake.

Komeniko zaigu idaztea talde bakoitzak zer posizio duen taulan, kutxaren atzealdeko marrazki eskematikoa erabiliz. Horrela, behin proiektua bukatu ondoren eta jolasari berrekiterakoan, zalantzarik gabe jakinen dugu non geunden.

Lauki honetara iritsi den taldeak bakarrik jasoko du lauki horretatik pasatu dela adierazten duen zigilua.

Irakasleak aurrez erabakiko du zer hezkuntza-sekuentzia landu nahi duen kasu bakoitzean. Proposamen didaktiko guztiak koadernotxo batean bilduta daude, eskema honen arabera:

- **Izenburua:** proposamenaren izena.
- **Bideo zenbakia:** bideoa webgunean bilatzeko erreferentziak.
- **Galderak:** proposamenaren eragileak, bideoa ikusi ondoren.
- **Ikerlana:** bideoak agertu digun gaiaren inguruko ikerlan proposamena, eta horren bidez, arte sorkuntza lantzen hasiko gara gero tailerrean.
- **Tailerra:** tailer proposamena, ikerlan horri zentzu estetiko bat emateko.
- **Zer ikasi nahi da/dugu?:** Tailerraren bidez lantzen diren curriculum ildoak.
- **Autoebaluaziorako taula:** ikasleentzat, proposamena bukatzean.

Ikerlan proposamenen barnean, ikasleek galderak egin edo informazioa bilatu beharko diete ikasgelatik kanpo etxekoei, ahaideei edota nork bere inguruko jendeari. Pertsona horiek gure laguntzaileak izanen dira. Testu bat prestatu dugu laguntzaileek beren eginkizuna ulertzeko eta beren partaidetza zertan datzan ikusteko. Ikasleek testua jolasaren zigilu orokorrarekin zigilatu eta laguntzaileei emanen diete.

Denborak Tailer Guneetan

Tailer Guneetan lantzeko 20 proposamen didaktiko irakaslearen eskura daude hasieratik koaderno batean jasota. Irakasleak, horrela, aurrez erabakiko du zein den une bakoitzerako proposamenik egokiena, bai eta une bakoitzean zenbat denbora erabili ere. Gune honetako proposamen batek hainbat egun edo aste iraun dezake, irakaslearen interesaren arabera.

Material plastikoak

Oro har, gehien-gehienetan, ikasgelako material berberak erabili behar dira tailer guneetako proposamen hezigarriak garatzeko. Tailer Guneako fitxetan berariaz aipatuko da zer material behar den gauza bereziren bat bada; bestela ez.

Hona hemen proposamenak garatzeko oinarrizko materialak:

- **Paperak:** folioak, aldizkariak koloretako paperak, egunkariak, zatar-paper handiak, kartoiak, etab.
- **Pinturak:** argizariak, margoak, tenperak, akuarelak, arkatzak, errotulagailuak, boligrafoak, etab.
- **Itsasgarria:** zurgin-kola, prezintuak, karrozero-zintak, zeloak, barra-itsasgarriak, etab.
- **Beste tresna batzuk:** pintzelak, erregelak, guraizeak, plastilina, buztina, etab.

Erabil ditzakezue: gune bat da eta bertan material zehatzak proposatuko ditugu, baina ez da inola ere proposamen itxia. Espero dugu material horiek zuen errealitatera, sorkuntzara eta esperientziara egokitu ahal izatea.

Aldaerak

Tailerreko proposamen bakoitzak Aldaera izeneko atal bat dauka, proiektua pixka bat konplexuago, zabalago edo osoagoa egiteko. Ez da beharrezkoa aldaera horiek egitea. Irakasleak ikusi beharko du aldaera egitea komeni den ala ez.

Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiak, IKTeak

Proposamenek garrantzi berezia ematen diete IKTei, baina teknologia horiek ez dira ezinbestekoak. Horregatik, garrantzitsua da honakoak eskura izatea:

- Ordenagailuak internetekin
- Argazki eta/edo bideo kamera
- Soinu-grabagailua
- Proiektagailua
- Etxekoen edo hurbileko helduen mugikorrak

Tresna horiek tailer guneako proposamenetan erabil daitezke eta, era berean, taula gainean jolastean, taldeen erantzunak jasotzean, hain zuzen ere.

Lana errazte aldera, hona hemen bideoa eta irudia editatzeko tresna erraz batzuk

PIXLR

<https://pixlr.com>

Web plataforma hau Photoshopen oso antzekoa da. Online dabil. Bateragarria da hezkuntzako kontuekin. Ordainketa-plataformen oso antzera erabiltzen da; beraz, Photoshop erabiltzen jakin beharko da.

CANVA

<https://www.youtube.com/watch?v=Uabl9y1AeXA>

Denetariko web edukiak diseinatu eta sortzeko tresna bat da. Izan ere, kartelak, posterrak, infografiak, dokumentuak, bisita-txartelak, Facebook coverrak, grafikoak eta abar sortuko ditugu, oso erraza, gainera.

PIKTOCHART

<https://piktochart.com/>

Online aplikazio honek infografiak sortzen laguntzen digu, diseinuan eta programazioan ez badakigu. Horretarako, erabiltzailea bere beharren arabera aukeratzen joaten den plantilla aurre-diseinatuak, grafikoak, ikonoak, iturriak, etab. errazten ditu, bere grafikoa drag&drop-en bidez osatze aldera.

EDPUZLLE

<https://www.youtube.com/watch?v=OMjSUnvfUPE>

Online tresna honek geure bideoak edo Sarekoak editatu eta aldatzeko aukera ematen dizu, ikasgelako beharretara egokitzeko. Zure hezkuntza arloko bideorik gogokoenak

aukeratu, editatu eta ikasleentzat egokitu ditzakezu, eta ikusi ere bideoak ulertzen dituztela galdera txertatuen bidez bideoa ikusten den bitartean.

123APPS

<https://www.youtube.com/watch?v=g21fHBLxYK0&feature=youtu.be>

Webean oinarritutako aplikazio suite bat da, oso egokia, nabigatzaile bakar bat erabiliz, audio- eta bideo-artxiboak erraz, seguru eta inolako kosturik gabe editatzeko.

WEVIDEO

<https://www.youtube.com/user/WeVideoMarketing>

Onlineko bideo-editorea da, elkarlanean lan egiteko. Google kontuei lotutako tresna bat da. Filmaketa eta edizioa egiteko, bai eta audioak nahasteko ere. Bideoa editatzeari buruzko gutxienezko ezagutzak behar dira.

MOOVLY

<https://www.youtube.com/watch?v=l1cPriYILZ4>

Tresna digital egokia da animazioak eta bideoak erraz sortzeko; emaitzak ikusgarriak dira benetan.

GENIALLY

<https://www.youtube.com/watch?v=DKndve9DK8g>

Web tresna hau doakoa da, irakaskuntza-ikaskuntza prozesua laguntzeko, hezkuntza arloko baliabideak sortuz, hala nola infografiak, posterrak, aurkezpenak eta beste.

DINBILIDANBADA Jolastu nirekin!

Gure jolasean parte hartzera gonbidatu nahi zaitugu gutun honen bidez, zu gure jolasaren laguntzailea izateko, eta horrela, ikasgelan gure ondareaz egiten ari gareen ikerlanean guri laguntzeko.

Dinbilidanbala ikasgelarako hezkuntza tresna jolasgarri bat da, mahai-joko baten itxura hartuta, horren bidez arte ikerketari lotutako lan-proiektuak garatzeko, eta era berean, Nafarroako hainbat herritako ondare materialaren nahiz immaterialaren balioa nabarmendu eta erakusteko.

Jakin nahi dugu zer oroitzapen, zer sentimendu eta zer ezagutza dituzun bai iraganaz bai orainaz, eta horretarako, galdera batzuk eginen dizkizugu. Bada, galdera horiei esker, jolasean jarraitu bidenabar ondarearen balioa aintzat hartuko dugu, bai zeurea, bai hemengoa, bertakoa, denok partekatzen dugun huraxe, alegia.

Eskerrik asko jolas honetan parte hartzeagatik!

Establezimendu publikoren bat baduzu, eta zure partaidetza agerian jarri nahi baduzu, paratu paper hauxe atean, mila esker.

Dinbilidanbala ekimen hezigarriaren establezimendu laguntzailea.

KREDITUAK

Edizioa:

Nafarroako Gobernua.
Kultura, Kirol eta Gazteria Departamentua.
Vianako Printzea Erakundea-Kultura Zuzendaritza Nagusia.
Ondare Historikoaren Zerbitzua.

Proiektuaren zuzendaritza, koordinakuntza eta diseiñua:

Bitartean. Arte y educación.
Betisa Ojanguren, Jyotima Barrenetxea.

Edukinen sortze-lana:

Bitartean. Arte y educación.
Ainhoa Artxanko, Marta Bidador, Betisa Ojanguren,
Jyotima Barrenetxea.

**Kultur Ondare Immaterialaren bilketa
ikus-entzunezko formatuan:**

Labrit Ondarea

Proiektuaren web-orria:

Labrit Ondarea

Diseiñu eta maketazioa:

Bronce estudio

Imprimaketa:

Linegrafic

