

0. Gida Hau Nola Erabili

Gida honek 4 Ikaskuntza-Egoerak (IE) gelan lantzeko behar den guztia biltzen du: testuingurua, urratsez urratseko sekuentzia, IDU 3.0 mailakatzeara eta ebaluazio-tresnak. Ez da Web-orriko edukiaren ordezkoa. sustraiak-bizirik.eus webgunean daude ikasleentzako bertsio digital eta elkarreragileak; gida hau irakaslearen prestakuntza eta gelako plangintzarako da.

Lau IE-ak modu berean daude egituratuta: Hasierako Fasea (motibazioa) → Garapen Fasea (ulermena/eraikuntza) → Sortze Fasea (transferentzia eta ebaluazioa), EIMA ereduaren logikari jarraituz (Esplorazioa Ikerketa Modelizazioa Aplikazioa).

1. Oinarri Metodologikoa

1.1. Zergatik proiektu hau

"Isuriren Kondairak - Sustraiak Bizirik" euskal ahozko tradizioa (Basajaun, Sorginak, Olentzero, Miel Otxin) material didaktiko digital bihurtzen duen Hezkuntza Baliabide Irekia (HBI) da, LH2ko ikasleentzat pentsatua. Bost helburu nagusi ditu, denak curriculumeko elementuekin lotuta:

- **Entzumen-ulermenaren eta irakurmenaren garapena:** identifikatu, interpretatu, antolatu eta balioetsi euskarazko kondairak.
- **Ikaskuntza sozioemozionala (ISE):** dilema etiko-emozionalak, erresilientzia, eztabaida errespetuz.
- **Gaitasun digitala eta sormena:** AA bidezko bideoak, kondairen berrinterpretazioa, azken produktu digitala.
- **Inklusioa eta hezkuntza-berdintasuna (IDU 3.0):** irudikapen, ekintza eta inplikazio moduak dibertsifikatuz.
- **Diziplinarteko artikulazioa:** Euskara eta Literatura, Natura-Gizarte-Kultura Ingurunearen Ezagutza eta Arte Hezkuntza uztartuz (Dekretua 77/2023, 11. art.), Tutoretzaren zeharkako lanketarekin batera.

"Isuri" abatarrak lau kondairak zeharkatzen ditu, proiektuari koherentzia eta jarraitutasun narratiboa emanez; ikasleentzat gida eta lagun bisuala da IE guztietan.

1.2. EIMA Eredua eta Faseen Antolaketa

Lau IE-ak 45-50 minutuko saiotan antolatuta daude (batzuek saio bat baino gehiago behar dute, 3.4 atalean azaltzen den moduan), hiru fase argi eta garbirekin:

- **Hasierako Fasea:** narratiba erabiltzen da (Basajaun, Olentzero...) alde zuzeneko ezagutzak eta motibazioa aktibatzeko - adibidez, kondairatik espero denari buruzko hipotesiak formulatuz.
- **Garapen Fasea:** bideo digitalen eta fitxa didaktikoen bidez ezagutzaren eraikuntza kolektiboa eta informazio-prozesamendua lantzen da, entzumen-ulermenera bideratuta.
- **Sortze/Amaierako Fasea:** ikaskuntzen transferentzia frogatzen duen kultura-produktua sortzen da (murala, joko kooperatiboa, erronka-domina...).

Fase bakoitzaren hasieran, gogora ekarri aurreko saioan landutakoa (2-3 minutu) - Isuri abatarrak ematen duen jarraitutasun narratiboa indartzeko.

1.3. IDU 3.0: Hiru Graduazio-Maila

Jarduera ia guztiek hiru maila dituzte, ikasle bakoitzak bere erritmoan aurrera egin dezan, inor baztertu gabe:

- **Oinarritzkoa:** irudi-elkarketa, piktogramak, drag-and-drop, egia/faltsua motako galderak laguntza bisual handiarekin.
- **Tartekoa:** esaldi-osaketa hitz-bankuarekin, aukera anitzeko galderak, plantilla gidatuak.
- **Erronka:** sorkuntza libre, arrazoiketa idatzia/ahozkoa, galdera irekiak, produktu propioaren diseinua.

Maila-hautaketa ez da irakasleak inposatzen duen zerbait bakarrik: ahal denean, ikasleari berari eskaini behar zaio zein mailatan hasi nahi duen erabakitzeko aukera (inplikazio-aukera gidatua, IDU printzipioetako bat).

1.4. Metodologia, Estrategiak eta Taldekatzeak

Proiektua eskumeneko hezkuntza-proposamen batean oinarritzen da: Ikaskuntza-Egoerak "ezagutzaren eta ekintzaren arteko zubi" gisa jokatzaren dute. Lankidetzako-Kooperatiboaren planteamendua nagusi da:

- Taldekatzeak trukea eta elkarrekintza sustatzeko erabiltzen dira (binaka, laukoteka edo talde handian, jardueraren arabera).
- Garapen-jarduerak talde-lana sustatzen dute; sortze-fasean elkarriketa eta lankidetzako bereziki bultzatzen dira.
- **Ingurune digitalak:** arbela digitala, bideoak, Genially motako aplikazio elkarrengarriak, EIMA Ariketak plugina.
- **Ingurune analogikoak:** sorkuntza artistikoko materialak (margoak, errotuladoreak, oihalak, kartoi mehea, paperezko biribilkiak) eskuz landuko diren jardueretarako.

1.5. Ebaluazioa: Nola Erabili Tresnak Egunerokoa

Ebaluazio-teknika nagusiak behaketa zuzena eta sistematikoa, ikasleekiko interakzioa/galderak, eta ikasleen ekoizpenen azterketa dira. Lau ikas egoeretan errepikatzen diren tresna komunak:

- **Harri-semaforoa:** autoebaluaziorako tresna bisuala (gorria/horia/berdea), saio bakoitzaren hasieran eta amaieran erabiltzen dena - nola sentitzen den edo zenbat ulertu duen adierazteko.
- **Ikaskuntza-Egunkaria:** metakognizio-koaderno, saio bakoitzaren amaieran betetzen dena (inprimagarria da, Basajaunen IE-rako formalki eraikita).
- **Errubrika graduatua:** 3 IDU mailatan oinarritutako ebaluazio-irizpideak, produktu eta jardura nagusietarako.
- **Koebaluazioa:** taldekideen arteko balorazioa, batez ere joko kooperatibo eta produktu kolektiboetan (Ihes Gelak, muralak...).

Ez da beharrezkoa saio bakoitzean lau tresnak erabiltzea. Gutxieneko errutina gomendatua: Harri-semaforoa hasieran eta amaieran (denbora gutxi behar du) + behaketa-fitxa irakaslearentzat + errubrika azken produktuan.

1.6. Segurtasun eta Antolaketa Oharrak

- **Saio-iraupena:** 45-50 minutu, gelako ohiko saio baten baliokidea.
- **Materialak:** proiektore/arbela digitala nahitaezkoa da bideoak eta ariketa elkarrengarriak proiektatzeko; material analogikoa (margoak, kartoiak...) sortze-fasean.
- **Miel Otxinen "erretzea" (4. IE):** SURIK GABE egin behar da beti - errepresentazio sinbolikoa (paper gorri/loranja, animazio proiektatua edo papera birziklatzea), inoiz ez errekontza erreala gelan.

2. Lau Ikaskuntza-Egoeren Ikuspegi Orokorra

IE	Gaia
1. Basajaunaren Ahotsa	Natura eta jasangarritasuna
2. Sorginak eta Beldurren Sekretua	Emozioak eta beldurren kudeaketa

IE	Gaia
3. Olentzeroren Subila	Kultura, tradizioa eta elkartasuna
4. Miel Otxin eta Lantzeko Inauteriak	Lankidetzaren eta jaiak

Proiektua 4 Ikaskuntza-Egoera nagusitan antolatuta dago. IE bakoitzak unitate didaktiko autonomo bat osatzen du, saioen garapen malguarekin (gomendioa: 7-8 saio), ikastetxe bakoitzaren curricular-antolaketara egokitzeko.

3. Lau IE-en Garapena, Urratsez Urrats

3.1. IE1 - Basajaunaren Ahotsa: Natura eta Jasangarritasuna

Testuingurua: Ximun eta Erramun artzainek Basajaunarekin topo egiten dute basoan; kondairak natura errespetatzaren garrantzia irakasten die.

- 1. Hasierako Fasea - Motibazioa (± 10 min):** Soinu-ingurunea proiektatu (basoko soinuak) eta ipuin bidezko motibazioa eskaini. Isuri abatarren bideoa/aurkezpena erabili hipotesiak sortzeko: "zer/nor izango da Basajauna?", "zer gertatuko da basoan?". Galdera gidatuekin lan egin, Harri-semaforoarekin hasierako egoera erregistratuz.
- 2. Garapen Fasea - Ulermena eta ariketa mailakatuak (± 25 min):** Basajaunaren Ahotsa bideoa/ipuina proiektatu (entzumen-ulermena lantzeko). Jarraian, ariketa mailakatuak landu EIMA Ariketak pluginaren bidez: egia/faltsua (5 baieztapen kondairari buruz), aukera anitza (4 galdera kausa-efektu motakoak), galdera irekia (3 galdera arrazoitu beharrekoak).
- 3. Sortze Fasea - Basoa esnatzea (± 15 min):** Poema-lanketa IDU hirueratan: piktograma bidez erantzun (irudiak lotu), hitz-banku bidez esaldiak osatu, galdera gidatuen bidez erantzun libreki idatzi. Amaieran, mezu/mural digitala eta helburuen egiaztapena (Harri-semaforoa berriro).

Saio osoan zehar, Isuri abatarek ikasleak gidatzen ditu, galdera irekiak eginez eta hurrengo urratsera bidean lotura narratiboak eskainiz: Basajaunen lehen agerraldia (soinuak eta itzalak baso barnean), bere mezu isila natura zaintzeari buruz, eta azkenik ikasleen erantzuna sormenezko produktu batean gauzatzea. Elkarriketa-gidoiak eta pertsonaien ahotsak sustraiak-bizirik.eus/basajaun webgunean daude eskuragarri, ikasleentzako bertsio digital eta elkarerragilean.

Ariketa mailakatuak (EIMA Ariketak pluginaren bidez) jada web-orrian eraikita eta erabilgarri daude. Irakasleak zuzenean froga ditzake sustraiak-bizirik.eus/basajaun orrian, gelan erabili aurretik.

3.2. IE2 - Sorginak eta Beldurren Sekretua: Emozioak

Testuingurua: Zugarramurdiko haitzulokan harrapatuta dagoen sorgina laguntzea da xedea, bere oroitzapenak eta botere-objektuak berreskuratuz.

- 1. 1 Fasea - Motibazioa (Sorginak Motibazioa orria) ($\pm 10-15$ min):** "Gure Beldurren Kutxa" jarduera anonimoa: ikasleek beldur bati buruzko oharra idazten dute eta kutxa batean sartzen dute, aktibazio emozionala sortzeko. Jarraian "Asanblada": talde-eztabaida beldurrari buruz, epaiketarik gabe. Harri-semaforoarekin hasierako erregistroa.
- 2. 2 Fasea - Garapena eta Ulermena ($\pm 20-25$ min):** "Haitzuloko Ahotsa" - Apoaren Kondairan oinarritutako audioa/ bideoa entzun. "Errepideko Sorgina" kondaira landu eta Jolas 1 (umorez birstutu). Pertsonaia-fitxak IDU hirueratan sortu edo osatu: Mari, Lamia, Tartalo, Akerbeltz, Galtzagorriak eta Sorgina bera. Hiztegi magikoa eta galdera gidatuak lagungarri gisa.
- 3. 3 Fasea - Sorginen Oroimenaren Bila (Sormena eta Ebaluazioa) ($\pm 15-20$ min):** Ihes Gela kooperatiboa (Genially, Apoaren Kondaira bideoan oinarritua): taldeka, pistak ebatzi sorginari laguntzeko. Amaitzean, "Akelarrera!" abestia eta Gau Beltza Jaia amaierako ospakizun gisa (ikaskuntzen transferentzia ospatzeko).
 - **Oinarritzkoa:** irudi-elkarketa eta piktogramak (drag-and-drop) Ihes Gelan.
 - **Tartekoa:** esaldi-osaketa hitz-bankuarekin, pista errazenak.
 - **Erronka:** Ihes Gelako pista propioak sortzea eta arrazoitzea.

IE honek Basajaunen ereduari jarraitzen dion errubrika graduatua, Ikaskuntza Egunkaria eta autoebaluazio-fitxa ditu (ikus 3. atala Sorginak kapituluan).

3.3. IE3 - Olentzeroren Subila: Argia Partekatzen

Testuingurua: "Aitxinzuriko Argia" kondaira: Izarrek agure pobre bati laguntzen dio, eta agurea Olentzero bera dela azaltzen da; Mari Domingi, Napo astoa eta kutxetan ezkutatutako Galtzagorriak agertzen dira.

1. **1 Fasea - Motibazioa eta Aktibazioa (±10-15 min):** Girotzea eta etena (misterioa sortu). Murala hasi ("Guretzat Olentzero zer da?") eta bidaia-plana aurkeztu. Galdera gidatuekin aurre-ezagutzak aktibatu. Harri-semaforoarekin hasierako erregistroa.
2. **2 Fasea - Eraikuntza (±20-25 min):** Ipuinaren amaiera entzunaldia (Aitxinzuriko Argia). Talde-marrazketa: "Ze ekintza motak laguntzen du argia zabaltzen?". Hizkuntza-jarduera: esaldi-osaketa ("Argia partekatzen dut, denean"). Pertsonaien fitxak eta hitz-bankua landu: Izar, Olentzero, Mari Domingi, Napo, Galtzagorriak, Herritarak.
3. **3 Fasea - Sormena eta Ebaluazioa (±15-20 min):** "Nor da Galtzagorria?" joko kooperatiboa (gau/egun mekanika, inor baztertu gabe). Ontasun-ituna: giro enpatikoa lantzeko - Galtzagorriak bakardadez jokatzeko zuten, ez gaiztakeriaz; klaseak onartzen ditu. Lagun Ezkutua jarduera. Amaieran, erronka-dominen banaketa.

Oharra: "Nor da Galtzagorria?" jokoan garrantzitsua da giro enpatikoa argi transmititzea hasieratik: ez da "gaiztoak" bilatzeko jokoa, elkartasuna eta ulermena lantzekoa baizik.

3.4. IE4 - Miel Otxin eta Lantzeko Inauteriak: Lankidetzak eta Festak

Testuingurua: Isuriren mezu misteriotsu batek jaiaren koloreak/altxorak norbaitek ezkutatu dituela iragartzen du; ikasleek Ziripot laguntzen dute, Txatxoek 4 arropak berreskuratuz.

IE hau 4 saiotan (E1-E4) antolatuta dago, azken bi saioak (E3-E4, Sormena eta Ebaluazio Fasea) orri berean bateratuta webgunean, jarraikortasun narratiboa mantentzeko.

- **E1. Neguaren Amaiera eta Mozorrotzearen Magia (1. Fasea) (±45 min):** Girotzea eta detonantea: gela ilunpetan dagoela, perkusioa eta txintzarriak, Isuriren mezu misteriotsua (norbaitek jaiaren koloreak ezkutatu ditu). Asanblada: eztabaida gidatua mozorro eta inauteriari buruz, zergatik jotzen/kantatzen/dantzatzen den Inauterietan, negutik udaberrira pasatzearen prozesua. Aldamio linguistikoa (esaldi-ereduak) eta lehen erregistroa Ikaskuntza-Egunkarian.
- **E2. Lantzeko Kondaira eta Pertsonaiak (2. Fasea) (±50 min):** Kondaira I bideoa lehen aldiz ikusi: Bertan azaltzen da Ziripot, Zaldiko eta Txatxoak/Arotzak nola elkartzen diren Ziripot defendatzeko; Isuriren erronkak zentzua hartzen du (4 arropak berreskuratu behar dira). Ulermen-galderak talde handian. Pertsonaia-fitxak sortu IDU hirueratan (gorria/horia/berdea): Ziripot, Txatxoak eta Arotzak.
- **E3. Ziripoten Abentura - Bideojoko Interaktiboa (3. Fasea, 1. atala) (±45 min):** Genially plataforman eraikitako bideojoko-estiloko 4 minijoko ebatzi behar dira, Ziripot laguntzeko eta Txatxoek 4 arropak berreskuratzeko Lantzeko mapa digital batean.
- **E4. Lantzeko Inauteria eta Sutara Gaizki Esandakoak (3. Fasea, 2. atala) (±50 min):** Antzezlanak: Kondaira II dramatizatu (Markina-Xemeingo hartzaren kondaira - Zaragi-dantza barne), IDU rol alternatiboekin (narratzailea, soinu-efektuak, atrezzo) fisikoki antzeztu nahi ez dutenentzat. Miel Otxinen "epaiketa": kartoizko panpina eta "ekintza txarrak" paper koloretan idatzi/marraztu, zakuan sartu eta sinbolikoki suntsitu SURIK EGIN GABE (paper gorria/ laranja edo birziklapena). Abestia eta dantza: Inauteri Kanta abestu eta Lantzeko inauteriko dantza ikasi eta dantzatu. Metakognizio amaierakoa eta "Urrezko Txintzarria" erronka-domina banatu.

4. Ebaluazio-Tresnen Erabilera Praktikoa

4.1. Eguneroko erabiltzeko errutina gomendatua

- **Saioaren hasieran:** Harri-semaforoa (nola sentitzen zaren gaur / zenbat dakizu gaiari buruz).
- **Saioan zehar:** behaketa zuzena, 5-6 adierazle argi erabiliz (kondairaren gertakariak sekuentzian kokatzen ditu, hizkuntza aldamioen esaldi-ereduak erabiltzen ditu ahoz, bere emozioa hitzez edo Harri-semaforo bidez identifikatzen du, taldekideekin elkarlanean aritzen da, errespetuz jokatzeko du desberdina denarekiko...).
- **Saioaren amaieran:** Ikaskuntza-Egunkaria (IE guztietan formalizatuta ez badago ere, modu informalean erabil daiteke) eta Harri-semaforoa berriro.
- **Azken produktuan:** errubrika graduatua, koebaluaioarekin osatuta talde-produktuetan (Ihes Gelak, jokoak, muralak).

4.2. Ebaluazio-Matrizea

Unea	Noiz	Nork
Diagnostikoa	Hasierako Fasean, hipotesiak eta aurre-ezagutzak jasotzean	Irakasleak, behaketa bidez
Formatiboa	Garapen Fasean zehar, saio bakoitzean	Ikasleak (autoebaluazioa) eta irakaslea
Hezitzailea	Sortze Fasean, produktu finala eraikitzean	Taldekideen arteko koebaluaioa
Hezgarria (final)	IE bakoitzaren amaieran, insignia banatzean	Irakaslea, errubrika graduatuaren bidez

4.3. Ebaluazio-tresna formalak IE bakoitzean

Basajaunaren Ahotsa, Sorginak, Olentzero eta Miel Otxin: lau IE-k errubrika graduatua (Hasierakoa / Oinarrizkoa-Tartekoa / Bikaina), Ikaskuntza Egunkaria eta autoebaluazio-fitxa dituzte, egitura komun bati jarraituz - irakasleak errazago aldera ditzake IE batetik bestera. Egunerokorako, Harri-semaforoa eta behaketa zuzena (5-6 adierazle) osagarri gisa erabiltzea gomendatzen da, errubrika graduatua saioaren edo produktuaren amaieran aplikatuz.

5. Sarrera Digitala: Plataforma eta Nabigazioa

Material guztia sustraiak-bizirik.eus webgunean dago, WordPress (Avia/Enfold maketazio-sistema) plataforman, plugin propioekin osatuta:

- **EIMA Ariketak** - ariketa elkarreragile mailakatuak (lotu, hitz-bankua, ikono-hitza, egia/faltsua, aukera anitza, galdera irekia), inprimagarriak eta IDU hirueratan.
- **Sustraiak** - kronologia-lerro interaktiboak, Isuri abatarra gida gisa.
- **Genially** - Ihes gela kooperatiboak eta bideojoko-estiloko minijokoak (Ziripoten Abentura, Sorginen Ihes Gela).

IE bakoitzak bere atal propioa du webgunean, fase bakoitzeko orri banarekin. Irakasleak aldeztu aurretik proiektore/arbela digitalean saioa irekita izatea gomendatzen da, jarduera elkarreragileak zuzenean erabili ahal izateko.

Saioa hasi aurretik, konprobatu web-orriko bideoa/jarduera kargatzen dela sarean konexio ahulik izanez gero, hobe da audio-narrazioa (fitxategi lokalak) erreserba gisa izatea.

5.1. Sarbide-esteka nagusiak (irekiak, kredentzialik gabe)

- **Webgune nagusia:** sustraiak-bizirik.eus

- **Basajaunaren Ahotsa:** sustraiak-bizirik.eus/ikaskuntza-egoerak/basajaun/
- **Sorginak eta Beldurren Sekretua:** sustraiak-bizirik.eus/ikaskuntza-egoerak/sorginak/
- **Olentzeroren Subila:** sustraiak-bizirik.eus/ikaskuntza-egoerak/olentzero/
- **Miel Otxinen Dantza:** sustraiak-bizirik.eus/ikaskuntza-egoerak/miel-otxinen-dantza/
- **Irakasleen Txokoa (gida didaktikoak, ebaluazio-tresnak, IDU 3.0):** sustraiak-bizirik.eus/irakasleen-txokoa/
- **Ikasleen Txokoa (jarduera osagarriak eta praktika):** sustraiak-bizirik.eus/ikasleen-txokoa/

Baliabide guztiak Hezkuntza Baliabide Ireki (HBI) gisa daude eskuragarri, erregistro edo kredentzialik gabe.

6. Identifikazio Instituzionala

Eremua	Datua
Proiektuaren izena	Isuriren Kondairak - Sustraiak Bizirik
Deialdia / dirulaguntza	EIMA Digitala 2025/2026 (Espedientea 2025-22HBI)
Hezkuntza-etapa eta maila	Lehen Hezkuntza 2. maila (LH 2, 7-8 urte)
Baliabide mota	Hezkuntza Baliabide Irekia (HBI)
Hizkuntza	Euskara Batua
Webgunea	sustraiak-bizirik.eus
Erakunde eskatzailea	BeaWiki Beatriz Sanchez Elena

Irakaslearen Gida Didaktikoa

«Isuriren Kondairak» Proiektua (LH 2) - Basajaunaren Ahotsa

1. Saioa: MOTIBAZIOA ETA AKTIBAZIOA

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE2. Ahozko eta multimodalezko testuak ulertu.	2.1. Zentzu globala ulertu, ideia nagusiak eta mezuak identifikatu.	Audioa + bideoa + fitxa. Ebidentzia: lehen hipotesiak.
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE3. Ahozko elkarrekintzetan parte hartu.	3.2. Entzute aktiboa eta komunikazio-arauak errespetatu.	«Zer dakigu / Zer jakin nahi dugu?» horma-irudia. Ebidentzia: ekarpenak.

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE8. Literatura- eta kultura- adierazpenetara hurbildu.	8.1. Haur-literaturako eta euskal tradizioko testuak entzun/ irakurri.	Basajaunaren lehen aurkezpena. Ebidentzia: kondairekin lotzea.
Gizarte Zientziak	Natura, Gizarte eta Kultura	HK	Hasierako aktibazioa ez da ebaluazio-irizpide nagusi gisa erabiltzen.	-	Basajaun basoaren eta animalien zaindari gisa. Ebidentzia: zaintzari buruzko ideiak.
Zeharkakoa	Tutoretza	KPSII	Ez da arloko ebaluazio-irizpide independente gisa kalifikatzen.	-	Ikaskuntza Egunerokoa: «Nola sentitzen naiz? Zer dakit?». Ebidentzia: autoebaluazioa.

2. Saioa: GARAPENA ETA ULERMENA

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE2. Ahozko eta multimodalezko testuak ulertu.	2.1. Testu errazen zentzu globala eta informazioa ulertu.	Basajauni buruzko bideo azpigitulatu. Ebidentzia: ulermen-erantzunak.
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE4. Testu errazak irakurri.	4.1. Zentzu globala eta informazioa identifikatuz irakurri.	Transkripzioa + Basajaunen kondaira. Ebidentzia: galderak.
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE4. Testuen edukia eta forma aztertu.	4.2. Oinarritzko forma-elementuak lagunduta aztertu.	Denbora-lerroa eta ipuin alderaketa. Ebidentzia: sekuentzia ordenatzea.
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE8. Euskal tradizioko literatura-testuak entzun/irakurri.	8.1. Oinarritzko harremanak ezarri.	Basajaunen kondaira + panteoia. Ebidentzia: ezaugarriak.

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Gizarte Zientziak	Natura, Gizarte eta Kultura	HK	Gizakiaren ekintzek ingurunean dituzten ondorioak identifikatu; zaintza proposatu.	-	Jokabideak eta ikazkinaren ekintzak alderatzea. Ebidentzia: natura zaintzea.
Gizarte Zientziak	Natura, Gizarte eta Kultura	KAKK	Kultura-ingurunea eta ondarea ezagutu eta balioetsi.	-	Basajaun, Mari, Tartalo, Ilargi eta Eguzki. Ebidentzia: ondarearekin lotzea.
Zeharkakoa	Tutoretza	KPSII	Behaketa eta hausnarketa formatiboa.	-	Jokabideak alderatzea, ondorioei buruz hausnartuz. Ebidentzia: ahozko arrazoiketak.

3. Saioa: SORMENA ETA EBALUAZIOA

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE2 / KE4. Egoera eta testu errazen zentzu globala ulertu.	2.1 / 4.1. Informazio garrantzitsua ulertu.	Aukeratu zure abentura! Ebidentzia: aukera koherentea hautatzea.
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE3. Ideiak modu ulergarrian azaldu.	3.1 / 3.2. Elkarreragin kooperatiboetan parte hartu.	«Zergatik aukeratu duzu hori?» Ebidentzia: erabakia ahoz justifikatzea.
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE5. Testu idatzi/ multimodal errazak sortu.	5.1. Eredu baten laguntzaz sortu.	Muraleko mezuak + Ikaskuntza Egunkaria. Ebidentzia: esaldi laburrak.
Gizarte Zientziak	Natura, Gizarte eta Kultura	HK	Ingurunearen aldeko jokabide arduratsuak identifikatu eta aplikatu.	-	Jokoaren dilemak + muraleko konpromisoak. Ebidentzia: aukeraren justifikazioa.

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Arte Hezkuntza	Arte Hezkuntza	KAKK	Ideiak, sentimenduak eta mezuak arte-hizkuntzen bidez adierazi.	-	Basoko Zaindarien Murala. Ebidentzia: taldeko murala eta ekarpena.
Arte Hezkuntza	Arte Hezkuntza	KAKK	Sormen-prozesuak komunikatu eta partekatu.	-	Muralaren aurkezpen laburra. Ebidentzia: «Gure taldeak hau egin du...».
Zeharkakoa	Tutoretza	KPSII	Enpatia, lankidetzeta, entzute aktiboa, gatazken konponbide baketsua garatu.	-	Aukeratu zure abentura! + murala. Ebidentzia: Tartalo entzutea, laguntza eskatzea.

Diziplinartekotasuna eta Metakognizioaren Bermeak

«Basajaunaren Ahotsa» ikaskuntza-egoerak premisa hauetan oinarritzen da:

- **Diziplinartekotasuna (Arloen Lotura):** Saio bakoitzak arlo nagusi bat du (Euskara / Natura-Gizarte / Arte Hezkuntza), baina beti beste arlo batzuekin uztartzen da. Adibidez, Sormena fasean Idatzizko Adierazpena (Euskara) sormenarekin (KAKK) eta talde-lanarekin (KPSII) konbinatzen da. Jakintzak ikuspegi globaletik bateratzen dira.
- **Metakognizioa:** Ikasleek nola ikasten duten hausnartzea (KPSII) funtsezko gaitasuna da. Gomendatutako jardueren artean, hipotesien formulazioa (Motibazioa fasean), hipotesien kontrastea (Garapena fasean) eta prozesuaren zein produktuen ebaluazioa (Sormena fasean) aurkitzen dira. Hau autoebaluazioko eta koebaluazioko oinarritzko tresnen bidez bideratzen da: harri-semaforoa, Ikaskuntza Egunerokoa eta errubrika graduatua.

Graduazioa Saioka (IDU 3.0)

Saio bakoitzeko jarduera nagusia hiru mailatan sailka daiteke, ikasle bakoitzaren autonomia-mailaren arabera. Ariketa Mailakatuaren hiru fitxek (Oinarritzkoa / Tartekoa / Erronka) jarraitzen duten egitura bera da.

Saioa	Oinarritzkoa	Tartekoa	Erronka
1. Motibazioa eta Aktibazioa	Irudiekin lagundutako aukera anitzeko galderak, hitz-bankua aurrean duela.	Esaldi-hasierak erabiliz erantzun laburrak ematea ahoz («Nire ustez, Basajaun...»).	Basajaunen inguruko hipotesi propioak sortu eta ahoz arrazoituz azaltzea.
2. Garapena eta Ulermena	Ariketa Mailakatuaren Oinarritzkoa maila: Egia/ Faltsua galderak, laguntza bisualarekin.	Ariketa Mailakatuaren Tartekoa maila: kausa-ondorio loturak egitea.	Ariketa Mailakatuaren Erronka maila: galdera irekiei erantzun eta Kondaira A eta B alderatzea.
3. Sormena eta Ebaluazioa	Muralerako elementu bat aukeratu edo margotu, eredu edo txantilo baten laguntzarekin.	Muraleko mezua esaldi-eredu bat erabiliz idaztea, taldean adostuta.	Muraleko ekintza-plana taldean diseinatu eta taldearen izenean aurkeztea.

Hizkuntza-Aldamiatzea (Hizkuntza Bankua)

Ikasleen komunikazio-gaitasuna modu eraginkorrean garatzeko eta EIMArekin kalitate-irizpideak betetzeko, atal honek hiru dimentsiotan egituraturako hizkuntza-aldamiatzea formulatzen du. Errubrika bakoitzak bere hiztegi eta esaldi-eredu espezifikoak ditu; hemen finkatzen dira, saio guztietan zehar erabiltzeko, oinarri komun gisa.

A. Edukiaren Hizkuntza (proiektuko hiztegi tematikoa)

- **Pertsonaiak eta euskal ondarea:** Basajaun, basoa, zaindaria, aztarna, izakiak, ekosistema, babesa, panteoia.
- **Ingurumen-balioak:** errespetua, jasangarritasuna, oreka ekologikoa, hondakinak, zaintza.

B. Ikaskuntzaren Hizkuntza (egitura sintaktikoak eta konektoreak)

Kausa-ondoriozko harremanak adierazteko:

- «Erramunek ... (e)nez, Basajaunak...»
- «Basoa zaintzen badugu, orduan...»
- «Horregatik, gure taldeak egitea proposatzen du.»

Iritzia eta hipotesiak formulatzeko esaldi-ereduak (sentence starters):

- «Nire ustez, Basajaun ...»
- «Nik uste dut basoaren ahotsak esaten duela...»
- «Gure taldearen arabera, irtenbide egokiena ... da.»

C. Ikasteko Behar den Hizkuntza (interakziorako eta talde-lanerako formulak)

- **Txanden kudeaketa:** «Noren txanda da?», «Zure txanda da», «Entzungo diogu elkarri».
- **Adostasuna bilatzea:** «Ados zaude honekin?», «Ados nago zurekin zeren...», «Ez nator bat, nik uste dut...».

IDU 3.0 Aniztasunaren Tratamendua: Graduazio mailakatua

Ikasle guztien parte-hartze beretsua bermatzeko, saio bakoitzeko irakaskuntza-prozesua hiru garapen-mailatan graduatzen da modu sistematikoan:

1. **1. Maila - Oinarrizkoa (Hasierako Garapen-Maila):** Irakaslearen babes handia eta kanpo-aldamioa. Ulermenerako piktogramak, irudi sekuentziatuak, aukera anitzeko ariketak eta Egia/Gezurra fitxa moldatuak erabiliko dira, Hitzen Bankua aurrean izanda.
2. **2. Maila - Tartekoa (Maila Autonomoa / Lortua):** Gidatutako autonomia. Ikasleak esaldi-hasierak (sentence starters) eta kausa-ondoriozko konektoreak erabiliko ditu erantzun laburrak egituratzeko eta sekuentziazioak osatzeko.
3. **3. Maila - Erronka (Sakontze-Maila / Bikaina):** Aldamio minimoa eta sormen-erronka zabaldua. Informazio inplizitua eta dilema etikoak aztertuko ditu, kondairen arteko konparazioak eginez eta egungo ingurumen-erronkekin lotuz.

Ebaluazio Sistemaren Instrumentazioa (Dekretua 77/2023)

Ebaluazioak izaera jarraitua, hezigarria eta erregulatzailerak du. Irakasleak heteroebaluazioa, autoebaluazioa (Harri-Semaforoa eta Ikaskuntza-Egunerokoa) eta koebaluazioa uztartuko ditu.

Irakaslearen Behaketa Zuzeneko Fitxa Bateratua (LH 2)

Gelako behaketa sistematikoa erregistratzeko eta feedback kualitatiboa bideratzeko tresna.

Ikaslearen izena: _____ **Data:** _____

Ebaluazio-irizpideak (Dekretua 77/2023)	1. Maila (Hasierakoa)	2. Maila (Tartekoa)	3. Maila (Erronka)
1. Entzumen eta Irakurmen Ulermena (HKK2): Narrazioaren informazio nagusia hautematen du.	Laguntza bisual handiarekin soilik identifikatzen ditu elementu bakunak.	Informazio nagusia hauteman eta gida-galderen bidez azaltzen du.	Informazio esplizitua zein inplizitua erraz ulertu eta testuinguruarekin lotzen du.
2. Hizkuntza-Andamioen Erabilera (HKK5): Hizkuntza Bankua eta konektoreak txertatzen ditu.	Esaldi-ereduak kopiatu edo errepikatzen ditu soilik laguntzarekin.	Konektoreak (zeren, horregatik) eta hiztegia egoki erabiltzen ditu.	Jariorasuna, diskurtso koherentea eta pertsonala autonomiaz osatzen du.
3. Balio Ekologikoak eta Ondarea (KAKK4): Mitologia eta naturaren zaintza balioesten ditu.	Basajaun izendatzen du, baina zailtasunak ditu zaintza-rolarekin lotzeko.	Pertsonaia basoaren babesarekin eta errespetuarekin lotzen du.	Euskal mitologia eta egungo ingurumen-erronkak kritikoki erlazionatzen ditu.
4. Talde-lan Kooperatiboa (KPSII3): Interakzio-normak eta erantzukizun partekatua betetzen ditu.	Txanda errespetatzeko eta taldeko rola betetzeko bideratzea behar du.	Taldeko rola betetzen du, txandak eta kideen iritziak errespetatuz.	Taldea dinamizatzen du, lankidetzeta eta adostasunak modu proaktiboan bultzatuz.
5. Autoerregulazioa eta Metakognizioa (KPSII3): Bere ikaskuntza-prozesuaz jabetzen da.	Bere zailtasunak hautemateko irakaslearen etengabeko gida behar du.	Bere mailaz jabetzen da (Harri-semaforoa) eta hobetu beharrekoa badaki.	Autoebaluazio kritikoa egiten du eta hobetzeko helburu pertsonalak ezartzen ditu.

Erabiltzeko modua: irakasleak zutabe bakoitzean idatzi behatutako maila (1/2/3) ikasle bakoitzeko, saio bakoitzean edo saio-multzoaren amaieran. Fitxa hau errubrika graduatuen ondorio zuzena da eta datu bera elikatzen du diana-autoebaluazioan eta Ikaskuntza-Egunerokoan.

Interaktibotasun Tekno-Pedagogikoa eta Ingurune Digitala

Materialaren eraginkortasuna bermatzeko, plataforma digitalean osagai interaktibo hauek erabiltzen dira:

- **H5P eta HTML5 ariketa interaktiboak:** drag-and-drop sekuentziazioak, aukera anitzeko galdetegiak eta kontzeptu-mapa klikagarriak, feedback automatikoarekin.
- **Fitxa bisual eta jolas interaktiboak (Genially):** pertsonaia aurkezpena, denbora-lerroko jokoa eta «Aukeratu zure abentura» dilema-jokoa.
- **Mural digitala (Canva / Padlet edo baliokidea):** azken produktuaren sorkuntza eta hedapen interaktiborako.

Ebaluazio-Errubrikak Konpetentzia Klabeak

Lau errubrika hauek 77/2023 Dekretuko lau maila ofizialei jarraitzen diete (Hasierakoa / Oinarrizkoa-Tartekoa / Bikaina), eta konpetentzia bakoitzaren fitxa teknikoa, hizkuntza-aldamioak eta IDU 3.0 aniztasun-aukerak jasotzen dituzte.

ERRUBRIKA 1: Hizkuntza-Komunikaziorako Konpetentzia (HKK)

Errubrika hau euskararen erabileran oinarritzen da, Basajaunaren kondaira ulertu eta mezu sinpleak sortzeko, EIMA onespen-irizpideekin eta 77/2023 Dekretuarekin lerrokatuta.

1. Errubrikaren Fitxa Teknikoa

- **Maila:** Lehen Hezkuntzako 2. maila (LH 2).
- **Eremua / Arloa:** Euskara eta Literatura - Euskal Dimentsioa.

• **Lotutako Curriculum-Irizpideak (Dekretua 77/2023):**

- EUS EI 2.1 (HKK): Ahozko eta ikus-entzunezko testu sinpleen zentzu orokorra eta informazio nagusia ulertzea (Basajaunaren kondaira).
- EUS EI 3.1 (HKK): Euskara berbal zein ez-berbala erabiliz, mezu eta narrazio sinpleak sortzea, emandako hizkuntza-aldamioak eta esaldi-ereduak gero eta autonomia handiagoz erabiliz.

2. Hizkuntza-Aldamioak

- **Edukiaren hizkuntza:** Basajaun, basoa, zaindaria, ardiak, izakia, natura, babestu, zaintza.
- **Ikaskuntzaren hizkuntza:** «Basajaun basoko zaindaria da zeren...», «Kondairan ikusi dut...», «Nire ustez, Basajaunek natura laguntzen du ...-en bidez.», «Nik basoa zaintzeko ... egingo dut.»
- **Ikasteko behar den hizkuntza:** «Ados nago zurekin / Ez nago ados zeren...», «Nire txanda da / Zure txanda da.», «Nola esaten da...?»

3. Ebaluazio Errubrika Graduatua (IDU 3.0 eta Konpetentziala)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarritzkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Entzumen-ulermena eta Testu Multimodalak	Laguntza handiarekin ere, zailtasunak ditu Basajaunaren bideoaren eta testuaren oinarritzko informazioa hautemateko.	Bideoaren eta testuaren informazio nagusia ulertzen du. Esaldi-eredu pertsonalizatuak erabiliz, gertaera nagusiak identifikatzen ditu.	Basajaunaren bideo zein testu multimodalaren informazio nagusia eta inplizitua erraz ulertzen eta interpretatzen ditu, xehetasunak testuinguruarekin lotuz.
2. Ahozko eta Idatzizko Ekoizpena	Hitz isolatuak edo mezu oso sinpleak adierazten ditu. Etengabeko laguntza bisuala eta hizkuntza-andamioa bideratua behar ditu.	Basajauni eta basoari buruzko mezu eta narrazio sinpleak sortzen ditu euskaraz. Eskainitako esaldi-hasierak eta hiztegi-fitxak egoki erabiltzen ditu.	Euskaraz narrazio eta azalpen sinpleak koherentziaz, jaritasunez eta zuzentasunez adierazten ditu, bere kabuz hizkuntza-egiturak aberastuz.
3. Hizkuntza-Aldamioen Erabilera	Proposatutako esaldi-ereduak kopian edo hitzez hitz errepikatzen ditu soilik, testuingurura egokitu gabe.	Emandako konektoreak (adib. «...enez», «horregatik») eta hiztegi tematikoa modu egokian txertatzen ditu bere azalpenean.	Emandako egituren mugak gainditzen ditu, jaritasunez, diskurtso koherente eta pertsonala osatuz, laguntzarik gabe.

IDU 3.0 Aniztasun-Aukerak:

- **1. Maila (Oinarritzkoa):** Piktogramak, ikus-entzunezko puzzleak eta pautatutako esaldi-hasierak («Basajaunek ... zaintzen du»).
- **2. Maila (Tartekoa):** Entzumen-fitxa interaktiboa (aukera anitzak eta arrastatu-eta-askatu) eta testu osagarriak.
- **3. Maila (Erronka):** Basajaunen ikuspegitik mezua idaztea komiki edo bideo-podcast formatuan, ikaskuntza-komunitateari helarazteko.

ERRUBRIKA 2: Kultura Ondarea eta Balio Ekologikoetarako Konpetentzia (KAKK)

Errubrika honek euskal ondare mitologikoaren balorazioa, Basajaunen mezu ekologikoaren gaineko hausnarketa eta mural bidezko adierazpen artistikoa ebaluatzen ditu era bateratuan.

1. Errubrikaren Fitxa Teknikoa

- **Maila:** Lehen Hezkuntzako 2. maila (LH 2, 7-8 urte).
- **Eremua / Arloa:** Natura, Gizarte eta Kultura Ingurunearen Ezagutza / Arte Hezkuntza.

• **Lotutako Curriculum-Irizpideak (77/2023 Dekretua):**

- EUS EI 8.1 (KAKK): Euskal mitologiaren eta ahozko tradizioaren (Basajaun eta panteoia) balio kulturala ezagutu eta baloratzea, ingurumena zaintzeko jarrera aktiboekin lotuz.
- ART EI 4.2-4.3 (KAKK): Kondairaren mezua arte-adierazpen batean (murala) sormenez irudikatzea, banaka eta taldean.

2. Hizkuntza-Aldamioa

- **Edukiaren hizkuntza:** Basajaun, Mari, Tartalo, mitologia, ondarea, ekosistema, babesa, zaintza, errespetua, adierazpena.
- **Ikaskuntzaren hizkuntza:** «Basajaunek natura zaintzen du, beraz guk... egin behar dugu.», «Nire ustez, basoa babesteko ekintza hau da garrantzitsua: ...», «Muralean nire ekarpena ... izango da zeren...»
- **Ikasteko behar den hizkuntza:** «Zure iritzia errespetatzen dut, baina nik uste dut...», «Zer iruditzen zaizu ideia hau muralerako?»

3. Ebaluazio Errubrika Graduatua (IDU 3.0 eta Konpetentziala)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarritzkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Ondare Mitologiko-Kulturala	Basajaun eta euskal mitologiako beste pertsonaiak (Mari, Tartalo...) ezagutzen ditu, baina ez ditu haien kultura-balioa azaltzen.	Euskal ondare mitologikoa baloratzen du eta interesa erakusten du, laguntza-galderen bidez.	Euskal ondare kulturala bere testuinguruarekin lotzen du eta besteei transmititzen die, autonomiaz.
2. Balio Ekologikoak eta Ingurumen-Hausnarketa	Zailtasunak ditu Basajaunen figuraren eta naturaren zaintzaren arteko lotura ulertzeko; konpromiso orokorrak soilik aipatzen ditu laguntza handiarekin.	Basajaunen mezu ekologikoa ulertzen du eta esaldi-egituren bidez bere ohiturekin lotutako konpromiso zehatz bat azaltzen du.	Basajaunen kondairatik abiatuta, naturarekiko errespetuaren inguruko hausnarketa kritikoa egiten du eta bizitza errealeko egoerekin lotzen du.
3. Adierazpen Artistikoa	Irudi edo elementu bakar batekin adierazten du bere ekarpena, laguntza handiarekin bakarrik parte hartuz.	Irudia, testua eta mezua uztartzen ditu bere ekarpenean, muralaren diseinuan modu gidatuan parte hartuz.	Bere ekarpena sormenez eta modu pertsonalean garatzen du, mezu ekologikoa argi transmitituz eta sormen-esperientzia besteekin partekatuz.

IDU 3.0 Aniztasun-Aukerak:

- **1. Maila (Oinarritzkoa):** Piktogramen bidezko konpromiso-aukerak («Zaborra bildu», «Zuhaitzak zaindu») eta muraleko zeregin zehatz eta bisualak.
- **2. Maila (Tartekoa):** Rol banaketa gidatua talde-lanean eta aukera-anitzeko erabaki ekologikoak, laguntza-formularioekin.
- **3. Maila (Erronka):** Eskolako edo komunitateko ingurumen-erronka bat diseinatzea eta mural interaktiboan «Basajaunen Ekintza-Plana» aurkeztea talde osoaren izenean.

ERRUBRIKA 3: Konpetentzia Pertsonala, Soziala eta Ikasten Ikastekoa (KPSII)

Errubrika honek ebaluatzen du ikasleak taldean nola lan egiten duen muralaren sorkuntzan, bere ikaskuntza nola autorregulatzen duen eta emozioak nola kudeatzen dituen.

1. Errubrikaren Fitxa Teknikoa

- **Maila:** Lehen Hezkuntzako 2. maila (LH 2, 7-8 urte).

- **Eremua / Arloa:** Pertsonala, Soziala eta Ikasten Ikasteko Konpetentzia (KPSII).
- **Lotutako Curriculum-Irizpideak (Dekretua 77/2023):**
 - ING EI 4.2 (KPSII): Emozioak eta ikaskuntza-prozesuan agertzen diren zailtasunak identifikatzea eta kudeatzea, akatsa hobetzeko aukera gisa onartuz eta erresilientzia garatuz.
 - ING EI 9 (KPSII): Muralaren sorkuntza kolektiboan eta talde-lanean erantzunkidetasunez, enpatiaz eta asertibitatez parte hartzea, esleitutako rolak betetz eta elkarriketa bidez gatazkak bideratuz.
 - EUS EI 5.2 (KPSII): Bere ikaskuntza-prozesuaren autoebaluazioa (Harri-semaforoa) eta koebaluazioa modu gidatuta egitea, laguntza modu asertiboan eskatuz zein eskainiz.

2. Hizkuntza-Aldamioa

- **Edukiaren hizkuntza:** Emozioa, zakarra/lasaia, ahalegina, akatsa, hobekuntza, rola, elkarlana, harri-semaforoa, laguntza, asertibitatea.
- **Ikaskuntzaren hizkuntza:** «Nire rola taldean... izatea da eta nire lana... egitea da.», «Hemen akats bat egin dut, baina orain badakit nola hobetu: ...», «Nire ikaskuntza-eguneroan kolore... jarri dut zeren...», «Zailtasun hau izan dut, baina saiatu eta gero lortu dut.»
- **Ikasteko behar den hizkuntza:** «Mesedez, lagunduko didazu... egiten?», «Zure ekarpena muralean oso egokia izan da zeren...», «Nola konpondu dezakegu zailtasun hau biok elkarrekin?»

3. Ebaluazio Errubrika Graduatua (IDU 3.0 eta Konpetentziala)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarritzak / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Talde-lana eta Rol Kudeaketa	Zailtasunak ditu taldeko lana onartzeko edo esleitutako rola betetzeko. Ekarpenerik ez du egiten edo taldearen lana oztopatzen du.	Talde-lanean parte hartzen du eta esleitutako rola erantzukizunez betetzen du. Muralaren sorkuntzan adostutako zereginak burutzen ditu.	Talde-lanean lidergo partekatua eta proaktiboa erakusten du. Rolak modu ekitatiboan banatzen eta egokitzen laguntzen du, kideen parte-hartzea sustatuz.
2. Autoebaluazioa eta Autorregulazioa	Ez du autoebaluazioan parte hartu nahi edo zailtasun handiak ditu bere ikaskuntza-prozesua identifikatzeko.	Irakaslearen gidaritzapean, Harri-semaforoa eta ikaskuntza-eguneroa erabiltzen ditu bere indarguneak eta zailtasunak aztertzeko.	Autonomia osoz eta zintotasunez erabiltzen ditu autoebaluazio-tresnak. Bere ikaskuntza-prozesuari buruzko hausnarketa sakona egiten du eta hobetzeko helburu zehatzak ezartzen ditu.
3. Kudeaketa Emozionala eta Erresilientzia	Frustrazio-maila altua erakusten du akatsen aurrean. Ez du laguntzarik eskatzen edo modu ez-egokian adierazten ditu bere emozioak.	Bere emozioak identifikatzen ditu. Zailtasunen aurrean laguntza eskatzen du eta akatsa ikaskuntza-prozesuaren partetzat hartzen du.	Emozioak modu asertiboan kudeatzen ditu. Akatsak hobetzeko eta sormena garatzeko aukera gisa baloratzen ditu, kideei laguntza eskainiz eta eskatuz.

IDU 3.0 Aniztasun-Aukerak:

- **1. Maila (Oinarritzak):** Harri-semaforo fisiko edo digital sinplifikatua piktogramen bidez lagunduta, rol oso zehatz eta estrukturatuekin talde-lanean.
- **2. Maila (Tartekoa):** Gidatutako ikaskuntza-eguneroa esaldi-hasierekin («Gaur ikasi dut...», «Laguntza behar dut hemen...») eta koebaluazio-orri egituratua parekoen artean.
- **3. Maila (Erronka):** Talde-bitartekari papera hartzea gatazka txikiak bideratzeko eta taldearen autoerregulazio-analisia aurkeztea Basajaunen Mezua muralaren amaieran.

ERRUBRIKA 4: Konpetentzia Digitala (KD)

Errubrika hau baliabide digitalen erabilerari (bideoa, Ariketa Mailakatua) eta «Basajaunen Mezua» mural digitalaren sorkuntzari aplikatzen zaio, autonomia digitala eta plangintza baloratuz.

1. Errubrikaren Fitxa Teknikoa

- **Maila:** Lehen Hezkuntzako 2. maila (LH 2, 7-8 urte).
- **Eremua / Arloa:** Konpetentzia Digitala (KD) & Arte Hezkuntza.
- **Lotutako Curriculum-Irizpideak (77/2023 Dekretua):**
 - ING EI 1.3 (KD): Baliabide digitalak (bideoa, ariketa interaktiboa) modu egoki eta gero eta autonomoagoan erabiltzea, informazioa bilatu eta prozesatzeko.
 - ART EI 4.1 + EUS EI 6.2 (KD): Eduki digitalak taldean planifikatu, sortu eta partekatzea (mural digitala), prozesua eta akatsak ikasteko aukera gisa baloratuz.

2. Hizkuntza-Aldamioa

- **Edukiaren hizkuntza:** Mural digitala, diseinua, ariketa interaktiboa, maila, deskargatu, inprimatu, prototipoa, proposamena.
- **Ikaskuntzaren hizkuntza:** «Gure muralerako nire ideia sortzailea ... da.», «Basajaunen mezua erakusteko, lehenengo... egingo dugu eta ondoren ...», «Saiakera honetan ez da atera, baina honela hobetu dezakegu: ...»
- **Ikasteko behar den hizkuntza:** «Zer iruditzen zaizu ideia hau muralerako?», «Ni ... zereginaz arduratuko naiz.», «Nola antolatuko dugu gure lana?»

3. Ebaluazio Errubrika Graduatua (IDU 3.0 eta Konpetentziala)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarritzkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Baliabide Digitalen Erabilera eta Ariketa Mailakatua	Laguntza handia behar du ariketa interaktiboa erabiltzeko; oinarritzko mailako ariketak bakarrik egiten ditu, laguntzarekin.	Baliabide digitalak modu egokian erabiltzen ditu gidatuta, eta bere zailtasun-mailari egokitutako ariketa aukeratu etaosatzen du.	Baliabide digitalak autonomiaz eta eraginkortasunez erabiltzen ditu; erronka-maila hautatzen du eta bere erantzunak arazoitzen ditu.
2. Sorkuntza eta Plangintza Digitala	Taldearen mural digitalean laguntzarekin bakarrik parte hartzen du; irakaslearen etengabeko laguntza behar du ideiak proposatzeko.	Mural digitalean bere ekarpena (irudia, testua) txertatzen du eta murala eraikitzeko urratsak eta planifikazioa ulertu eta betetzen ditu.	Mural digitalaren diseinuan eta antolaketan aktiboki parte hartzen du, ideia originalak proposatuz eta taldearen denbora zein baliabideak antolatzen laguntzen du.
3. Prozesuaren Balorazioa eta Hobekuntza Digitala	Ez du interesik erakusten azken produktuaren hobekuntzan edo frustratu egiten da sormen-prozesu digitaleko oztopoen aurrean.	Prozesuaren garrantzia baloratzen du sormen-bidean sortzen diren zailtasunak identifikatzen ditu eta irakaslearen gidaritzapean konponbideak bilatzen ditu.	Sormen-prozesu digitala eta azken emaitza kritikoki baloratzen ditu; akatsak edo zailtasunak produktua hobetzeko aukera aberasgarri gisa hartzen ditu.

IDU 3.0 Aniztasun-Aukerak:

- **1. Maila (Oinarritzkoa):** Piktograma eta elementu grafiko aurre-diseinatuak muralera eramateko (drag-and-drop), esaldi-hasiera sinplifikatuak eta plangintza bisual gida bidez.
- **2. Maila (Tartekoa):** Canvas/txantiloia mural digitalaren antolaketarako, laguntza-formulario interaktiboak eta sormen-erabakiak hartzeko gida egituratua.

- **3. Maila (Erronka):** Mural digital interaktiboaren multimediazko elementuak (audio-grabazioak edo azpitituludun bideo txikiak) modu autonomoan diseinatzea eta «Basajaunen Ekintza-Murala» aurkezteko gidoi ekintzailea sortzea.

Azken Gogoeta: Ikuspegi Hezigarria

Funtsezkoa da gogoratzea, esparru pedagogikoaren arabera, ebaluazioak izaera erregulatzailea eta hezigarria izan behar duela; hau da, bere helburu nagusia ez da kalifikatzea, baizik eta ikasleen zailtasunak eta aurrerapenak hautematea, prozesu didaktikoa egokitzeko. Errubrikek, behaketa zuzenarekin eta ekoizpenen azterketarekin batera (murala, ikaskuntza-eguneroa), ikasleak autorregulatzeko eta etengabe hobetzeko behar duen atzera-elikadura (feedbacka) eskaintzen dute.

ISURIREN KONDAIRAK - SUSTRAIAK BIZIRIK

SORGINAK KONDAIRA - Gida Didaktiko Osoa (LH 2)

"Isuriren Kondairak" Proiektuaren Gida Didaktikoa (LH 2) - Sorginak eta Beldurren Sekretua

1. Saioa: MOTIBAZIOA ETA AKTIBAZIOA

ARLOAK	IKASGAIK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE3. Ahozko elkarrekintzetan parte hartu.	3.2. Entzute aktiboa eta komunikazio-arauak errespetatu.	«Gure Beldurren Kutxa»: beldur bati buruzko oharra anonimoa. Ebidentzia: parte-hartzea.
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE2. Ahozko eta multimodalezko testuak ulertu.	2.1. Zentzu globala ulertu, ideia nagusiak identifikatu.	Isuriren aurkezpena: Zugarramurdiko sorgina. Ebidentzia: lehen hipotesiak.
Zeharkakoa	Tutoretza	KPSII	Emozioak identifikatu eta hitzez adierazi.	-	«Asanblada»: talde-eztabaida beldurrari buruz. Ebidentzia: ekarpenak.
Zeharkakoa	Tutoretza	KPSII	Hasierako autoebaluazioa.	-	Harri-semaforoa: nola sentitzen naiz gaur. Ebidentzia: erregistroa.

2. Saioa: GARAPENA ETA ULERMENA

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE2. Ahozko eta multimodalezko testuak ulertu.	2.1. Testu errazen zentzu globala eta informazioa ulertu.	«Haitzuloko Ahotza» audioa/ bideoa entzun. Ebidentzia: erantzunak.
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE4. Testu errazak irakurri.	4.1. Zentzu globala eta informazioa identifikatuz irakurri.	«Errepideko Sorgina» kondaira eta Jolas 1. Ebidentzia: sekuentzia.
Komunikazioa & Gizarte	Euskara & Natura	HKK & KAKK	KE8. Euskal tradizioko testuak. Pertsonaiak lotu.	8.1. Oinarritzko harremanak ezarri pertsonaien artean.	Pertsonaia-fitxak: Mari, Lamia, Tartalo, Akerbeltz... Ebidentzia: ezaugarriak.
Zeharkakoa	Tutoretza	KPSII	Behaketa eta hausnarketa formatiboa.	-	Sorginaren beldurraren jatorriaz hausnartzea. Ebidentzia: ahozko arrazoiketak.

3. Saioa: SORMENA ETA EBALUAZIOA (Sorginen Oroimenaren Bila)

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE2 / KE4. Egoera eta testuen zentzu globala.	2.1 / 4.1. Informazioa ulertu eta pistak interpretatu.	Ihes Gela kooperatiboa (Genially). Ebidentzia: pistak interpretatzea.
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE3. Ideiak modu ulergarrian azaldu.	3.1 / 3.2. Elkarreragin kooperatiboetan parte hartu.	Taldeka pistak ebatzi. Ebidentzia: erabakiak justifikatzea.
Gizarte Zientziak	Natura, Gizarte eta Kultura	HK	Epaiketa azkarrek eta aurreiritziak zalantzan jarri.	-	Ihes Gelaren amaieran hausnarketa. Ebidentzia: iritzi-aldaketa.

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Arte Hezkuntza	Arte Hezkuntza	KAKK	Musika- eta mugimendu-adierazpena.	-	«Akelarrera!» abestia eta Gau Beltza Jaia. Ebidentzia: parte-hartzea.
Zeharkakoa	Tutoretza	KPSII	Enpatia, lankidetzeta eta beldurraren kudeaketa.	-	Gau Beltza Jaia eta Harri-semaforoa. Ebidentzia: balorazioa.

Diziplinartekotasuna eta Metakognizioaren Bermeak

Diziplinartekotasuna (Arloen Lotura): Saio bakoitzak arlo nagusi bat du (Euskara / Gizarte-Kultura / Arte Hezkuntza), baina beti Tutoretzarekin (kudeaketa emozionala) uztartzen da. Beldurraren gaia hizkuntzaren, mitologiaren eta adierazpen artistikoaren bidez lantzen da modu bateratuan.

Metakognizioa: Ikasleek beren beldurrak eta ikaskuntza-prozesua hausnartzea (KPSII) funtsezko gaitasuna da. Gomendatutako jardueren artean, beldurren identifikazioa (Motibazioa fasean), enpatia eta iritzi-aldaketa (Garapena fasean) eta prozesuaren ebaluazioa (Sormena fasean) aurkitzen dira. Hau autoebaluazioko eta koebaluazioko oinarritzko tresnen bidez bideratzen da: harri-semaforoa, Ikaskuntza Egunkaria eta errubrika graduatua.

Graduazioa Saioka (IDU 3.0)

Saioa	Oinarritzkoa	Tartekoa	Erronka
1. Motibazioa eta Aktibazioa	Irudi bidez adierazi ze beldur duen, hitz-bankua aurrean duela.	Esaldi-hasierak erabiliz beldurra hitzez azaltzea («Beldurra sentitzen dut ... denean»).	Beldurraren jatorriaz eta zertarako balio duen hausnartu eta ahoz arrazoituz azaltzea.
2. Garapena eta Ulermena	Pertsonaia-fitxak: irudi-elkarketa eta piktogramak (drag-and-drop).	Pertsonaia-fitxak: esaldi-osaketa hitz-bankuarekin.	Pertsonaia-fitxak: galdera irekiei erantzun eta antzekotasunak/desberdintasunak arrazoiu.
3. Sormena eta Ebaluazioa	Ihes Gelako pista errazenak ebatzi, laguntza bisualarekin.	Ihes Gelako pista tartekoak ebatzi taldean, hitz-bankuarekin.	Ihes Gelako pista propioak sortu eta arrazoiu, edo taldea gidatu.

Hizkuntza-Andamiamendua (Hitzen Bankua)

A. Edukiaren Hizkuntza: akelarrea, sorgina, apoa, Akerbeltz, Zugarramurdi, kobazuloa, Mari, Lamia, Tartalo, Galtzagorriak, xuxurla, beldurra, ausardia, enpatia, judizio azkarra, elkartasuna.

B. Ikaskuntzaren Hizkuntza: «Beldurra sentitzen dut... denean.», «Hasieran ... pentsatu nuen, baina orain ... uste dut.», «Sorginak... sentitzen zuen, zeren...», «Nire ustez, sorgina ...», «Gure taldearen arabera, pista honek ... esan nahi du.»

C. Ikasteko Behar den Hizkuntza: «Noren txanda da?», «Zure txanda da», «Entzungo diogu elkarri», «Ados zaude honekin?», «Ados nago zurekin zeren...», «Ez nator bat, nik uste dut...».

IDU 3.0 Aniztasunaren Tratamendua: Mailakatzea

- 1. **1. Maila - Oinarritzkoa:** Irakaslearen babes handia. Piktogramak, irudi bidezko beldur-adierazpena eta Harri-semaforo bisuala erabiliko dira, Hizkuntza Bankua aurrean izanda.
- 2. **2. Maila - Tartekoa:** Gidatutako autonomia. Ikasleak esaldi-hasierak erabiliko ditu emozioak izendatzeko eta lhes Gelako pista tartekoak ebazteko.
- 3. **3. Maila - Erronka:** Aldamio minimoa. Beldurraren jatorriaz eta epaiketa azkarrez hausnarketa sakona egingo du, eta lhes Gelako pista propioak sor ditzake.

Irakaslearen Behaketa Zuzeneko Fitxa Bateratua (LH 2)

Ikaslearen izena: _____ Data: _____

Ebaluazio-Irizpideak (Dekretua 77/2023)	1. Maila (Hasierakoa)	2. Maila (Tartekoa)	3. Maila (Erronka)
1. Entzumen Ulermena (HKK2)	Laguntza bisual handiarekin soilik identifikatzen ditu elementu bakunak.	Informazio nagusia hauteman eta gida-galderen bidez azaltzen du.	Informazio esplizitua zein inplizitua erraz ulertu eta testuinguruarekin lotzen du.
2. Emozioen Identifikazioa eta Adierazpena (KPSII)	Zailtasunak ditu bere emozioak identifikatu edo adierazteko, laguntzarekin bakarrik.	Bere beldurra identifikatu eta esaldi-eredu baten bidez adierazten du.	Bere emozioez eta besteenez hausnarketa sakona egiten du, aurreiritziak zalantzan jarriz.
3. Kultura Ondare Mitologikoa (KAKK)	Pertsonaiak izendatzen ditu, baina zailtasunak ditu haien ezaugarriak lotzeko.	Pertsonaien ezaugarriak eta kultura-jatorria lotzen ditu.	Euskal mitologia eta gaur egungo balioak (aurreiritziei buruzko kritika) kritikoki lotzen ditu.
4. Talde-lan Kooperatiboa (KPSII3)	Txanda errespetatzeko eta taldeko rola betetzeko bideratzea behar du.	Taldeko rola betetzen du, txandak eta kideen iritziak errespetatuz.	Taldea dinamizatzen du, lankidetzeta eta adostasunak modu proaktiboan bultzatuz.
5. Autoerregulazioa eta Metakognizioa (KPSII3)	Bere zailtasunak hautemateko irakaslearen etengabeko gida behar du.	Bere mailaz jabetzen da (Harri-semaforoa) eta hobetu beharrekoa badaki.	Autoebaluazio kritikoa egiten du eta hobetzeko helburu pertsonalak ezartzen ditu.

Ebaluazio-Errubrikak Konpetentzia Klabeak (Sorginak)

ERRUBRIKA 1: Hizkuntza-Komunikaziorako Konpetentzia (HKK)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarritzkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Entzumen-ulermena eta Testu Multimodalak	Laguntza handiarekin ere, zailtasunak ditu kondairaren oinarritzko informazioa hautemateko.	Kondairaren informazio nagusia ulertzen du eta gertaerak identifikatzen ditu.	Kondairaren informazio esplizitua zein inplizitua erraz ulertzen eta interpretatzen ditu.
2. Ahozko eta Idatzizko Ekoizpena	Hitz isolatuak edo mezu oso sinpleak adierazten ditu, etengabeko laguntzarekin.	Sorginari eta beldurrei buruzko mezu eta narrazio sinpleak sortzen ditu, esaldi-hasierak erabiliz.	Euskaraz narrazio eta azalpen sinpleak koherentziaz eta jariatasunez adierazten ditu.

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarrizkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
3. Hizkuntza-Aldamioen Erabilera	Proposatutako esaldi-ereduak kopiatu edo hitzez hitz errepikatzen ditu soilik.	Emandako konektoreak (adib. «zeren», «horregatik») egoki txertatzen ditu bere azalpenean.	Emandako egituren mugak gaintzen ditu, jariatasunez eta diskurtso pertsonala osatuz.

ERRUBRIKA 2: Balio Sozioemozionalak eta Ondare Mitologikoa (KAKK/HK)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarrizkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Ondare Mitologiko-Kulturala	Pertsonaiak ezagutzen ditu, baina ez ditu haien kultura-balioa azaltzen.	Euskal ondare mitologikoa baloratzen du eta interesa erakusten du, laguntza-galderen bidez.	Euskal ondare kulturala bere testuinguruarekin lotzen du eta besteei transmititzen die.
2. Aurreritziak eta Enpatia	Zailtasunak ditu sorginaren irudi tradizionala eta errealitatea bereizteko.	Epaiketa azkarrek identifikatzen ditu, laguntzarekin, eta enpatia adierazten du.	Aurreiritziei buruzko hausnarketa kritikoa egiten du eta bizitza errealeko egoerekin lotzen du.
3. Adierazpen Artistikoa eta Ospakizuna	Parte-hartze mugatua du ospakizunean, laguntza handiarekin bakarrik.	Abestia eta dantza jarraitzen ditu, taldearen erritmoan.	Ospakizuna dinamizatzen laguntzen du eta bere ekarpen pertsonala egiten du.

ERRUBRIKA 3: Konpetentzia Pertsonala, Soziala eta Ikasten Ikastekoa (KPSII)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarrizkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Talde-lana eta Rol Kudeaketa	Zailtasunak ditu taldeko lana onartzeko edo esleitutako rola betetzeko.	Talde-lanean parte hartzen du eta esleitutako rola erantzukizunez betetzen du.	Talde-lanean lidergo partekatua eta proaktiboa erakusten du.
2. Autoebaluazioa eta Autorregulazioa	Ez du autoebaluazioan parte hartu nahi edo zailtasun handiak ditu.	Irakaslearen gidaritzapean, Harri-semaforoa erabiltzen du bere indarguneak aztertzeke.	Autonomia osoz erabiltzen ditu autoebaluazio-tresnak, hausnarketa sakona eginez.
3. Kudeaketa Emozionala eta Erresilientzia	Frustrazio- edo beldur-maila altua erakusten du, laguntzarik eskatu gabe.	Bere beldurra identifikatzen du eta zailtasunen aurrean laguntza eskatzen du.	Beldurra modu asertiboan kudeatzen du eta kideei laguntza eskaintzen die.

ERRUBRIKA 4: Konpetentzia Digitala (KD)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarrizkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Baliabide Digitalen Erabilera (Genially)	Laguntza handia behar du plataforma erabiltzeko; oinarrizko pistak bakarrik ebazten ditu.	Plataforma modu egokian erabiltzen du gidatuta, eta bere zailtasun-mailari egokitutako pistak ebazten ditu.	Plataforma autonomiaz eta eraginkortasunez erabiltzen du; erronka-mailako pistak hautatzen ditu.
2. Ebazpen Kooperatiboa Digitalean	lhes Gelan laguntzarekin bakarrik parte hartzen du.	lhes Gelan bere ekarpena egiten du eta pausoak ulertu eta betetzen ditu.	lhes Gelan aktiboki parte hartzen du, ideiak proposatuz eta taldea antolatzen laguntzen.

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarrizkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
3. Prozesuaren Balorazioa	Ez du interesik erakusten hobekuntzan edo frustratu egiten da oztopoen aurrean.	Prozesuaren garrantzia baloratzen du eta zailtasunak identifikatzen ditu.	Sormen-prozesu digitala kritikoki baloratzen du; akatsak hobetzeko aukera gisa hartzen ditu.

ISURIREN KONDAIRAK - SUSTRAIAK BIZIRIK

OLENTZERO - Gida Didaktiko Osoa (LH 2)

"Isuriren Kondairak" Proiektuaren Gida Didaktikoa (LH 2) Olentzeroren Subila: Argia Partekatzen

1. Saioa: MOTIBAZIOA ETA AKTIBAZIOA

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE2. Ahozko eta multimodalezko testuak ulertu.	2.1. Zentzu globala ulertu, ideia nagusiak identifikatuz.	Girotzea eta etena: Isuriren mezua. Ebidentzia: lehen hipotesiak.
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE3. Ahozko elkarrekintzetan parte hartu.	3.2. Entzute aktiboa eta komunikazio-arauak errespetatu.	«Zer da Olentzero zuretzat?» murala. Ebidentzia: ahozko ekarpenak.
Gizarte Zientziak	Natura, Gizarte eta Kultura	KAKK	Hasierako aktibazioa ez da ebaluazio-irizpide gisa erabiltzen.	-	Bidaia-plana aurkeztu: solstizioa eta Olentzero. Ebidentzia: ideiak.
Zeharkakoa	Tutoretza	KPSII	Ez da ebaluazio-irizpide independente gisa kalifikatzen.	-	Harri-semaforoa: hasierako erregistroa. Ebidentzia: autoebaluazioa.

2. Saioa: ERAIKUNTZA

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE2. Ahozko eta multimodalezko testuak ulertu.	2.1. Testu errazen zentzu globala eta informazioa ulertu.	«Aitxinzuriko Argia» entzunaldia. Ebidentzia: ulermen-erantzunak.
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE5. Testu idatzi/ multimodal errazak sortu.	5.1. Eredu baten laguntzaz sortu.	Esaldi-osaketa «Argia partekatzen dut...». Ebidentzia: esaldiak.
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE8. Euskal tradizioko literatura-testuak entzun/irakurri.	8.1. Oinarrizko harremanak ezarri pertsonaien artean.	Pertsonaien fitxak eta hitz-bankua. Ebidentzia: ezaugarriak.
Arte Hezkuntza	Arte Hezkuntza	KAKK	Ideiak arte-hizkuntzen bidez adierazi.	-	Talde-marrazketa: «Zer ekintzak laguntzen du...?». Ebidentzia: marrazkia.
Zeharkakoa	Tutoretza	KPSII	Behaketa eta hausnarketa formatiboa.	-	Elkartasunari buruzko hausnarketa. Ebidentzia: ahozko arrazoiketak.

3. Saioa: SORMENA ETA EBALUAZIOA

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE3. Ideiak modu ulergarrian azaldu.	3.1 / 3.2. Elkarreragin kooperatiboetan parte hartu.	«Nor da Galtzagorria?» jokoak. Ebidentzia: parte-hartzea eta arauak.
Gizarte Zientziak	Natura, Gizarte eta Kultura	HK	Epaiketa azkarrek zalantzan jarri eta enpatiaz jokatu.	-	Ontasun-ituna: Galtzagorrien onarpena. Ebidentzia: iritzi-aldaketa.

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE5. Testu idatzi/ multimodal errazak sortu.	5.1. Eredu baten laguntzaz sortu.	Lagun Ezkutua jarduera. Ebidentzia: mezu laburrak.
Arte Hezkuntza	Arte Hezkuntza	KAKK	Sormen-prozesuak komunikatu eta partekatu.	-	Erronka- dominen banaketa eta murala. Ebidentzia: sorkuntza eta aurkezpena.
Zeharkakoa	Tutoretza	KPSII	Enpatia, elkartasuna eta talde-onarpena garatu.	-	Lagun Ezkutua eta insignien banaketa. Ebidentzia: elkartasuna adieraztea.

Graduazioa Saioka (IDU 3.0 - Olentzero)

Saioa	Oinarritzkoa	Tartekoa	Erronka
1. Motibazioa eta Aktibazioa	Irudiekin lagundutako aukera anitzeko galderak muralerako.	Esaldi-hasierak erabiliz erantzun laburrak ematea ahoz.	Olentzeroren inguruko hipotesi propioak sortu eta arrazoituz azaltzea.
2. Eraikuntza	Pertsonaien fitxak: irudi- elkarketa eta piktogramak.	Hizkuntza-jardueran esaldi- osaketa hitz-bankuarekin.	Zergatik zabaltzen den argia hausnartu eta adibide propioekin azaldu.
3. Sormena eta Ebaluazioa	«Nor da Galtzagorria?» jokoan parte hartu laguntzarekin.	Muraleko mezua esaldi-eredu bat erabiliz idaztea, taldean adostuta.	Lagun Ezkutuaren mezua modu pertsonalean idatzi eta ekintza-plana diseinatu.

Hizkuntza-Andamiatzea (Olentzero)

A. Edukiaren Hizkuntza: Aitxinzuriko Argia, subila, Izar, Olentzero, Mari Domingi, Napo, Galtzagorriak, Herritarrak, elkartasuna, argia partekatzea, ontasuna, bakardadea, onarpena.

B. Ikaskuntzaren Hizkuntza: «Izarrek ... (e)nez, Olentzerok ...», «Argia partekatzen badugu, orduan ...», «Horregatik, gure taldeak... egitea proposatzen du.», «Nire ustez, Olentzero ...», «Argia partekatzen dut, denean.», «Gure taldearen arabera, laguntzeko modurik onena da.»

C. Ikasteko Behar den Hizkuntza: «Noren txanda da?», «Zure txanda da», «Entzungo diogu elkarri», «Ados zaude honekin?», «Ados nago zurekin zeren...», «Ez nator bat, nik uste dut...».

Irakaslearen Behaketa Zuzeneko Fitxa Bateratua (LH 2 - Olentzero)

Ikaslearen izena: _____ **Data:** _____

Ebaluazio-Irizpideak (77/2023 Dekretua)	1. Maila (Hasierakoa)	2. Maila (Tartekoa)	3. Maila (Erronka)
1. Entzumen eta Irakurmen Ulermena (HKK2)	Laguntza bisual handiarekin soilik identifikatzen ditu elementu bakunak.	Informazio nagusia hauteman eta gida-galderen bidez azaltzen du.	Informazio esplizitua zein inplizitua erraz ulertu eta testuinguruarekin lotzen du.
2. Hizkuntza-Andamioen Erabilera (HKK5)	Esaldi-ereduak kopia edo errepikatzen ditu soilik laguntzarekin.	Konektoreak eta hiztegia egoki erabiltzen ditu.	Jariorasuna, diskurtso koherentea eta pertsonala autonomiaz osatzen du.
3. Balio Sozioemozionalak eta Ondarea (KAKK4)	Olentzero eta pertsonaiak izendatzen ditu, baina zailtasunak ditu elkartasunarekin lotzeko.	Pertsonaiak elkartasunarekin eta ontasunarekin lotzen ditu.	Euskal tradizioa eta egungo elkartasun-balioak kritikoki erlazionatzen ditu.
4. Talde-lan Kooperatiboa (KPSII3)	Txanda errespetatzeko eta taldeko rola betetzeko bideratzea behar du.	Taldeko rola betetzen du, txandak eta kideen iritziak errespetatuz.	Taldea dinamizatzen du, elkartasuna eta adostasunak modu proaktiboan bultzatuz.
5. Autoerregulazioa eta Metakognizioa (KPSII3)	Bere zailtasunak hautemateko irakaslearen etengabeko gida behar du.	Bere mailaz jabetzen da (Harri-semaforoa) eta hobetu beharrekoa badaki.	Autoebaluazio kritikoa egiten du eta hobetzeko helburu pertsonalak ezartzen ditu.

Ebaluazio-Errubrikak Konpetentzia Klabeak (Olentzero)

ERRUBRIKA 1: Hizkuntza-Komunikaziorako Konpetentzia (HKK)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarritzkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Entzumen-ulermena eta Testu Multimodalak	Laguntza handiarekin ere, zailtasunak ditu kondairaren oinarritzko informazioa hautemateko.	Kondairaren informazio nagusia ulertzen du eta gertaerak identifikatzen ditu.	Kondairaren informazio esplizitua zein inplizitua erraz ulertzen eta interpretatzen ditu.
2. Ahozko eta Idatzizko Ekoizpena	Hitz isolatuak edo mezu oso sinpleak adierazten ditu, etengabeko laguntzarekin.	Elkartasunari buruzko mezu eta narrazio sinpleak sortzen ditu, esaldi-hasierak erabiliz.	Euskaraz narrazio eta azalpen sinpleak koherentziak eta jariakortasunez adierazten ditu.
3. Hizkuntza-Aldamioen Erabilera	Proposatutako esaldi-ereduak kopia edo hitzez hitz errepikatzen ditu soilik.	Emandako konektoreak eta hiztegi tematikoa modu egokian txertatzen ditu bere azalpenean.	Emandako egituren mugak gainditzen ditu, diskurtso fluido eta pertsonala osatuz.

ERRUBRIKA 2: Kultura Ondarea eta Balio Sozioemozionaletarako Konpetentzia (KAKK)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarritzkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Ondare Kulturala eta Jai-Tradizioa	Olentzero eta subilaren tradizioa ezagutzen ditu, baina ez ditu haien kultura-balioa azaltzen.	Euskal jai-ondarea baloratzen du eta interesa erakusten du, laguntza-galderen bidez.	Euskal ondare kulturala bere testuinguruarekin lotzen du eta besteei transmititzen die, autonomiaz.

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarrizkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
2. Elkartasuna eta Onarpena	Zailtasunak ditu Galtzagorrien jokabidearen eta elkartasunaren arteko lotura ulertzeko.	Elkartasunaren mezua ulertzen du eta esaldi-egituren bidez bere konpromiso zehatz bat azaltzen du.	Elkartasunaren inguruko hausnarketa kritikoa egiten du eta bizitza errealeko egoerekin lotzen du.
3. Adierazpen Artistikoa	Irudi edo elementu bakar batekin adierazten du bere ekarpena, laguntza handiarekin bakarrik.	Irudia, testua eta mezua uztartzen ditu bere ekarpenean, muralaren diseinuan modu gidatuan parte hartuz.	Bere ekarpena sormenez eta modu pertsonalean garatzen du, elkartasun-mezua argi transmitituz.

ERRUBRIKA 3: Konpetentzia Pertsonala, Soziala eta Ikasten Ikastekoa (KPSII)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarrizkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Talde-lana eta Rol Kudeaketa	Zailtasunak ditu taldeko lana onartzeko edo esleitutako rola betetzeko.	Talde-lanean parte hartzen du eta esleitutako rola erantzukizunez betetzen du.	Talde-lanean lidergo partekatua eta proaktiboa erakusten du.
2. Autoebaluazioa eta Autorregulazioa	Ez du autoebaluazioan parte hartu nahi edo zailtasun handiak ditu.	Irakaslearen gidaritzapean, Harri-semaforoa erabiltzen du bere indarguneak aztertzeko.	Autonomia osoz erabiltzen ditu autoebaluazio-tresnak, hausnarketa sakona eginez.
3. Enpatia eta Onarpena	Judizio azkarrak mantentzen ditu, laguntzarik gabe ez du iritzia aldatzen.	Bere lehen iritzia identifikatzen du eta besteen ikuspegia entzuten du.	Enpatia modu asertiboan adierazten du, onarpena eta laguntza aktiboki eskainiz.

ERRUBRIKA 4: Konpetentzia Digitala (KD)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarrizkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Baliabide Digitalen Erabilera	Laguntza handia behar du ariketa interaktiboa erabiltzeko; oinarrizko mailakoak bakarrik egiten ditu.	Baliabide digitalak modu egokian erabiltzen ditu gidatuta, eta bere zailtasun-mailari egokitutako ariketaosatzen du.	Baliabide digitalak autonomiaz eta eraginkortasunez erabiltzen ditu; erronka-maila hautatzen du.
2. Sorkuntza eta Plangintza Digitala	Taldearen mural digitalean laguntzarekin bakarrik parte hartzen du.	Mural digitalean bere ekarpena txertatzen du eta murala eraikitze urratsak betetzen ditu.	Mural digitalaren diseinuan aktiboki parte hartzen du, ideia originalak proposatuz.
3. Prozesuaren Balorazioa	Ez du interesik erakusten azken produktuaren hobekuntzan.	Prozesuaren garrantzia baloratzen du eta zailtasunak identifikatzen ditu.	Sormen-prozesu digitala eta azken emaitza kritikoki baloratzen ditu.

ISURIREN KONDAIRAK - SUSTRAIAK BIZIRIK

MIEL OTXIN - LANTZEKO INAUTERIA - Gida Didaktiko Osoa (LH 2)

"Isuriren Kondairak" Proiektuaren Gida Didaktikoa (LH 2) Miel Otxin eta Lantzeko Inauteriak

1. Saioa: MOTIBAZIOA ETA AKTIBAZIOA (Neguaren Amaiera eta Mozorrotzearen Magia)

ARLOAK	IKASGAIK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE2. Ahozko eta multimodalezko testuak ulertu.	2.1. Zentzu globala ulertu, ideia nagusiak identifikatuz.	Girotea eta detonantea: perkusioa, Isuriren mezu misteriozua. Ebidentzia: hipotesiak.
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE3. Ahozko elkarrekintzetan parte hartu.	3.2. Entzute aktiboa eta komunikazio-arauak errespetatu.	Asanblada: eztabaida mozorroei eta Inauteriei buruz. Ebidentzia: ekarpenak.
Gizarte Zientziak	Natura, Gizarte eta Kultura	KAKK	Hasierako aktibazioa ez da ebaluazio-irizpide nagusi gisa erabiltzen.	-	«Inauteriak guretzat» murala hasi; negutik udaberrira pasatzea. Ebidentzia: ideiak.
Zeharkakoa	Tutoretza	KPSII	Ez da arloko ebaluazio-irizpide independente gisa kalifikatzen.	-	Aldamio linguistikoa eta lehen erregistroa Ikaskuntza-Egunkarian. Ebidentzia: autoebaluazioa.

2. Saioa: GARAPENA (Lantzeko Kondaira eta Pertsonaiak)

ARLOAK	IKASGAIK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE2. Ahozko eta multimodalezko testuak ulertu.	2.1. Testu errazen zentzu globala eta informazioa ulertu.	Kondaira I bideoa: Ziripot, Zaldiko, Txatxoak... Ebidentzia: erantzunak.

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE3. Ahozko elkarrekintzetan parte hartu.	3.2. Entzute aktiboa eta galderei erantzun egoki.	Ulermen-galderak talde handian. Ebidentzia: ahozko erantzunak.
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE8. Euskal tradizioko literatura-testuak entzun/irakurri.	8.1. Oinarrizko harremanak ezarri pertsonaien artean.	Pertsonaia-fitxak sortu IDU hirueratan. Ebidentzia: ezaugarriak.
Gizarte Zientziak	Natura, Gizarte eta Kultura	KAKK	Lantzeko Inauteri-tradizioa kultura-ondarearekin lotu.	-	Pertsonaien jatorriaz eta rolez hitz egin. Ebidentzia: funtzioa azaltzea.
Zeharkakoa	Tutoretza	KPSII	Behaketa eta hausnarketa formatiboa.	-	Ziripot defendatzeko herria zergatik elkartzen den. Ebidentzia: ahozko arrazoiketak.

3. Saioa: SORMENA ETA EBALUAZIOA (Ziripoten Abentura eta Lantzeko Inauteria)

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Komunikazioa	Euskara eta Lit.	HKK	KE2 / KE4. Egoera eta testu errazen zentzu globala ulertu.	2.1 / 4.1. Informazioa ulertu eta ekintzak koordinatu.	«Ziripoten Abentura» bideojoko interaktiboa. Ebidentzia: minijokoen ebazpena.
Arte Hezkuntza	Arte Hezkuntza	KAKK	Adierazpen artistiko eta dramatikoaren bidez antzeztu.	-	Antzezlanak: Kondaira II dramatizatu (rol alternatiboekin). Ebidentzia: parte-hartzea.
Gizarte Zientziak	Natura, Gizarte eta Kultura	HK	Talde-erabakiak modu sinbolikoan hartu (indarkeriarik gabe).	-	Miel Otxinen "epaiketa" sinbolikoa (SURIK GABE). Ebidentzia: ekintzak identifikatzea.

ARLOAK	IKASGAIAK	KONPETENTZIA	KE	EI	Jarduerak
Arte Hezkuntza	Arte Hezkuntza	KAKK	Musika- eta mugimendu-adierazpena.	-	Inauteri Kanta abestu eta dantza egin. Ebidentzia: parte-hartzea.
Zeharkakoa	Tutoretza	KPSII	Lankidetzeta eta ikaskuntzen transferentzia ospatu.	-	Metakognizioa eta «Urrezko Txintxarria» insignia. Ebidentzia: Harri-semaforoa.

Graduazioa Saioka (IDU 3.0 - Miel Otxin)

Saioa	Oinarrizkoa	Tartekoa	Erronka
1. Motibazioa eta Aktibazioa	Irudiekin lagundutako aukera anitzeko galderak.	Esaldi-hasierak erabiliz erantzun laburrak ematea ahoz.	Mozorrotzearen zentzuari buruzko hipotesi propioak sortu.
2. Garapena	Pertsonaia-fitxak: irudi-elkarketa eta piktogramak.	Pertsonaia-fitxak: esaldi-osaketa hitz-bankuarekin.	Pertsonaia-fitxak: galdera irekiei erantzun eta rolak arazoitu.
3. Sormena eta Ebaluazioa	Ziripoten Abenturako minijoko errazenak ebatzi; atrezzo/soinuak.	Minijoko tartekoak ebatzi taldean; narratzaile-rola.	Minijoko guztiak autonomiaz ebatzi; protagonista-rola.

Hizkuntza-Aldamiatzea (Miel Otxin)

A. Edukiaren Hizkuntza: Ziripot, Zaldiko, Txatxoak, txintxarriak, makilak, zaragiak, Miel Otxin, elkartasuna, lankidetzeta, mozorrotzea, tradizioa, udaberria.

B. Ikaskuntzaren Hizkuntza: «Ziripot arriskuan ... (e)nez, herritarrek ...», «Elkarlanean aritzen bagara, orduan ...», «Horregatik, gure taldeak... egitea proposatzen du.», «Nire ustez, Ziripot ...», «Nik uste dut Txatxoen arropak... daudela.», «Gure taldearen arabera, irtenbide egokiena ... da.»

C. Ikasteko Behar den Hizkuntza: «Noren txanda da?», «Zure txanda da», «Entzungo diogu elkarri», «Ados zaude honekin?», «Ados nago zurekin zeren...», «Ez nator bat, nik uste dut...».

Irakaslearen Behaketa Zuzeneko Fitxa Bateratua (LH 2 - Miel Otxin)

Ikaslearen izena: _____ Data: _____

Ebaluazio-Irizpideak (Dekretua 77/2023)	1. Maila (Hasierakoa)	2. Maila (Tartekoa)	3. Maila (Erronka)
1. Entzumen Ulermena (HKK2)	Laguntza bisual handiarekin soilik identifikatzen ditu elementu bakunak.	Informazio nagusia hauteman eta gida-galderen bidez azaltzen du.	Informazio esplizitua zein inplizitua erraz ulertu eta testuinguruarekin lotzen du.
2. Hizkuntza-Andamioen Erabilera (HKK5)	Esaldi-ereduak kopia edo errepikatzen ditu soilik laguntzarekin.	Konektoreak eta hiztegia egoki erabiltzen ditu.	Diskurtso fluido, koherentea eta pertsonala autonomiaz osatzen du.

Ebaluazio-Irizpideak (Dekretua 77/2023)	1. Maila (Hasierakoa)	2. Maila (Tartekoa)	3. Maila (Erronka)
3. Kultura Ondarea eta Adierazpen Artistikoa (KAKK4)	Pertsonaiak izendatzen ditu, baina zailtasunak ditu antzezlanean parte hartzeko.	Pertsonaiak tradizioarekin lotzen ditu eta rol gidatu batean parte hartzen du.	Euskal Inauteri-tradizioa kritikoki baloratzen du eta autonomiaz antzezten du.
4. Talde-lan Kooperatiboa (KPSII3)	Txanda errespetatzeko eta taldeko rola betetzeko bideratzea behar du.	Taldeko rola betetzen du, txandak eta kideen iritziak errespetatuz.	Taldea dinamizatzen du, lankidetzeta eta adostasunak modu proaktiboan bultzatuz.
5. Autoerregulazioa eta Metakognizioa (KPSII3)	Bere zailtasunak hautemateko irakaslearen etengabeko gida behar du.	Bere mailaz jabetzen da (Harri-semaforoa) eta hobetu beharrekoa badaki.	Autoebaluazio kritikoa egiten du eta hobetzeko helburu pertsonalak ezartzen ditu.

Ebaluazio-Errubrikak Konpetentzia Klabeak (Miel Otxin)

ERRUBRIKA 1: Hizkuntza-Komunikaziorako Konpetentzia (HKK)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarritzkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Entzumen-ulermena eta Testu Multimodalak	Laguntza handiarekin ere, zailtasunak ditu kondairaren oinarritzko informazioa hautemateko.	Kondairaren informazio nagusia ulertzen du eta gertaerak identifikatzen ditu.	Kondairaren informazio esplicitua zein implizitua erraz ulertzen eta interpretatzen ditu.
2. Ahozko eta Idatzizko Ekoizpena	Hitz isolatuak edo mezu oso sinpleak adierazten ditu, etengabeko laguntzarekin.	Ziripot eta Inauteriei buruzko mezu eta narrazio sinpleak sortzen ditu, esaldi-hasierak erabiliz.	Euskaraz narrazio eta azalpen sinpleak koherentziaz eta jariakortasunez adierazten ditu.
3. Hizkuntza-Andamioen Erabilera	Proposatutako esaldi-ereduak kopiatu edo hitzez hitz errepikatzen ditu soilik.	Emandako konektoreak eta hiztegi tematikoa modu egokian txertatzen ditu bere azalpenean.	Emandako egituren mugak gainditzen ditu, diskurtso fluido eta pertsonala osatuz.

ERRUBRIKA 2: Kultura Ondarea eta Adierazpen Dramatikorako Konpetentzia (KAKK)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarritzkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Ondare Kulturala eta Jai-Tradizioa	Pertsonaiak ezagutzen ditu, baina ez ditu haien kultura-balioa azaltzen.	Euskal Inauteri-ondarea baloratzen du eta interesa erakusten du, laguntza-galderen bidez.	Euskal ondare kulturala bere testuinguruarekin lotzen du eta besteei transmititzen die, autonomiaz.
2. Adierazpen Dramatikoa	Parte-hartze mugatua du antzezlanean, laguntza handiarekin bakarrik.	Esleitutako rola betetzen du antzezlanean, gidatuta.	Antzezlanean autonomiaz eta espresibitatez parte hartzen du, protagonista-rol batean.
3. Mezu Sinbolikoaren Ulermena	Ekintza sinbolikoa ikusten du, baina ez du bere esanahia ulertzen.	Ekintza sinbolikoaren mezua ulertzen du (adib. hartza ez da gaiztoa) gida-galderekin.	Errepresentazio sinbolikoaren zentzuaz kritikoki hausnartzen du eta bere bizitzarekin lotzen du.

ERRUBRIKA 3: Konpetentzia Pertsonala, Soziala eta Ikasten Ikastekoa (KPSII)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarrizkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Talde-lana eta Rol Kudeaketa	Zailtasunak ditu taldeko lana onartzeko edo esleitutako rola betetzeko.	Talde-lanean parte hartzen du eta esleitutako rola erantzukizunez betetzen du.	Talde-lanean lidergo partekatua eta proaktiboa erakusten du.
2. Autoebaluazioa eta Autorregulazioa	Ez du autoebaluazioan parte hartu nahi edo zailtasun handiak ditu.	Irakaslearen gidaritzapean, Harri-semaforoa erabiltzen du bere indarguneak aztertzeko.	Autonomia osoz erabiltzen ditu autoebaluazio-tresnak, hausnarketa sakona eginez.
3. Lankidetzeta eta Elkartasuna	Norbanako lana lehenesten du, lankidetzeta-zailtasunekin.	Taldean laguntzen du, kideen premiak identifikatuz.	Elkartasuna aktiboki bultzatzen du eta besteei laguntzen die eskaera gabe.

ERRUBRIKA 4: Konpetentzia Digitala (KD)

Adierazlea	Hasierakoa (1)	Oinarrizkoa / Tartekoa (2-3)	Bikaina (4)
1. Baliabide Digitalen Erabilera (Ziripoten Abentura)	Laguntza handia behar du bideojokoa erabiltzeko; minijoko errazenak bakarrik ebazten ditu.	Bideojokoa modu egokian erabiltzen du gidatuta, eta bere zailtasun-mailari egokitutakoak ebazten ditu.	Bideojokoa autonomiaz eta eraginkortasunez erabiltzen du; 4 minijokoak ebazten ditu.
2. Ebazpen Kooperatiboa Digitalean	Bideojokoan laguntzarekin bakarrik parte hartzen du.	Bideojokoan bere ekarpena egiten du eta pausoak ulertu eta betetzen ditu.	Bideojokoan aktiboki parte hartzen du, ideiak proposatuz eta taldea antolatzen laguntzen.
3. Prozesuaren Balorazioa	Ez du interesik erakusten hobekuntzan edo frustratu egiten da oztopoen aurrean.	Prozesuaren garrantzia baloratzen du eta zailtasunak identifikatzen ditu.	Sormen-prozesu digitala kritikoki baloratzen du; akatsak hobetzeko aukera gisa hartzen ditu.

Azken Gogoeta: Ikuspegi Hezigarria

Proiektu honetan ebaluazioak izaera hezigarria du une oro: ikasle bakoitzaren garapen-maila errespetatuz, bere gaitasunak eta autonomia sustatzea da helburu nagusia.