

ERANSKINAK

1.eranskina. Hasierako eta amaierako galdetegia	28
2.eranskina. Webgunearen irakasle gida.....	30
3.eranskina. Escape Room digitalaren esteka	50
4.eranskina. Escape Room digitalaren ikasle gida	52
5.eranskina. Material berritzailearekiko asebetasun maila neurtzeko inkesta.....	62
6.eranskina. Material berritzailearen eta inkestaren helburua azaltzeko mezua.....	64

1. ERANSKINA

Hasieran eta amaieran banatu beharreko galdetegia:

1. Zure ustez, zer da familia? Idatzi.
2. Familia batean beharrezkoa da maitasuna eta errespetua? Bai/Ez/Ez dakit.
3. Familiak eredu bakarra dauka? Bai/Ez/Ez dakit.
4. Zenbat familia mota ezberdinak ezagutzen dituzu? 1 2 3 4 5 4 6
5. Azaldu dezakezu nola eratuta dauden familia mota ezberdin horiek? (Bi ama, bi aita, ama eta aita, ama bakarra, aita bakarra...). Idatzi.
6. Familia mota guztiak onak eta garrantzitsuak dira? Bai / Ez / Ez dakit.
7. Maitasunak erlijorik al du? Hau da, erlijioak garrantzia al du lagunak edo bikotea izaterako orduan , edo ez du garrantzirik? Bai / Ez / Ez dakit.
8. Maitasunak generorik al du? Hau da, generoak garrantzia dauka lagunak edo bikoteak izaterako orduan, edo ez du garrantzirik? Bai / Ez / Ez dakit.
9. Maitasunak arrazarik al du? Hau da, arrazak garrantzia dauka lagunak edo bikoteak izaterako orduan, edo ez du garrantzirik? Bai / Ez / Ez dakit.
10. Beraz, maitasuna librea da? Bai / Ez / Ez dakit.

Inkestaren lika: <https://forms.gle/sJxQsL5PdMmieZip8>

2.ERANSKINA

“BANSKY ETA FAMILIEN MISTERIOA”

WEBGUNEAREN IRAKASLE GIDA.



Alba Sánchez Estévez

Gida irakasleei zuzenduta dago. Honetan “Bansky eta familien misterioa” izeneko webgunearen erabilpen egokia egiteko jarraibideak daude, baita honen barruan aurkitzen diren jardueren eta atalen azalpenak. Webguneak familia aniztasuna lantzea du helburu, horretarako digitalak izango ditu bidelagun..

AURKIBIDEA

1.Sarreraren azalpena.....	3
2. Basky eta familien misterioa” material didaktikoaren helburuak	5
3. Ikasleak garatzen dituen gaitasunak.....	5
4. Metodologia.....	7
5. Materialaren atalak:	
5.1.Ikasleen atalaren azalpena.....	9
5.2.Irakasleen atalaren azalpena.....	12
5.3Kontaktu atalaren azalpena.....	13
6.Material osagarria.....	14

Webgunea lau atal ezberdinek osatzen dute: sarrera, ikasleentzako eta irakasleentzako materialak eta kontaktua. Hurrengo orrialdeetan atal bakoitzean era egokian nabigatzeko argibideak emango dira, era honetan atal bakoitzari ahalik eta etekin gehien ateratzeko asmoz.

1.SARRERA



1. Atal honetan, sarrera labur bat aurkitzen da, webgunean landuko den gaia aurkezten duena, baita landuko diren edukiak azaltzen dituena.



2. Beheko aldean beste hiru atalen laburpena dago. Atal hauek ireki ahal izateko, “Gehiago irakurri” botoia sakatu behar da. Honela, aukeratutako atalaren leihoa ireki egingo da.



3. Webguneko atalak irekitzeko beste modu errazago bat, goiko aldean, eskuinaldean, aurkitzen den barra izango da. Bertan, atal desberdinen izenak agertzen dira. Hauen gainean klik eginez, aukeratutako leihoa ireki egiten da.



4. “Ikasleak” atalean klik egiterakoan ikasleei zuzendutako orrialdea irekitzen da.

(Zoaz 9.orrira)



5. “Irakasleak” atalean klik egiterakoan, irakasleei zuzendutako orrialdea irekitzen da.

(Zoaz 12.orrira)



6. “Kontaktua” atalean klik egiterakoan, webgunearen sortzailearekin kontaktuan jartzeko leihoa irekitzen da.

(Zoaz 13.orrira)

2.HELBURUA

➤ Helburu orokorra:

Proposatutako material didaktiko berritzaile honen helburua ikasleak familia aniztasunaz jabetzea da, hau da, familia eredu desberdinak daudela jakitea eta denak onak eta egonkorak direla ikastea, errespetua, ekitatea eta inklusibitatea bermatuz.

➤ Helburu zehatzak:

Bestalde, helburu zehatzen artean, honako hauek agertzen dira:

- “Familia” kontzeptuko gaur egungo marko teorikoa eta haren eboluzioa ezagutzea, familiaren benetako esanahia jakiteko.
- Familia eredu desberdinak ezagutzea eta hauek normalizatzea, ikasleak aniztasun familiarra normaltasunez ikusteko.
- Aniztasun familiarraren hezkuntza-erantzuna aztertzea, gaia ikasgeletan lantzeko modua jakiteko.
- Ekitatea eta inklusibitatea bermatzea, ikasle eta familia guztien artean berdintasuna sustatzeko.
- Dibertsitate familiarra eta honen barruan dauden eredu desberdinak errespetatzea eta normaltasunez ikustea, guztion arteko adeitasunezko trataera sustatzeko.

3. KONPETENTZIAK		
ZEHAR KONPETENTZIAK	Hitzeko eta hitzik gabeko komunikaziorako eta komunikazio digitalerako kompetentzia	-Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak modu sortzaile, kritiko, eraginkor eta seguruan erabiltzea, ikasteko, inklusiorako eta gizartean parte hartzeko
	Ikasten eta pentsatzen ikasteko kompetentzia.	-Hainbat iturritan (inprimatuak, ahozkoak, ikus-entzunezkoak, digitalak...) informazioa bilatzea, aurkeztea eta erregistratzea. -Informazioa ulertzea eta ulertutakoa adieraztea (pentsamendu analitikoa) -Informazioa ebaluatzea eta nola ebaluatu den adieraztea (pentsamendu kritikoa). -Ideiak sortzea, aukeratzea eta adieraztea (pentsamendu sortzailea).

		-Baliabide kognitiboen erabilera estrategikoa egitea, ikasitakoa baliatuz eta beste egoera batzuetara transferituz.
	Elkarbizitzarako kompetentzia.	- Norberaren sentimenduak, pentsamenduak eta nahiak adieraztea eta, aldi berean, besteen sentimenduak, pentsamenduak eta nahiak adi entzun, errespetatzea eta kontuan hartzea. - Taldean ikastea eta lan egitea, nor bere ardurak onartuz eta helburu komuneko lanetan lankidetzan arituz. - Norberaren portaerak giza eskubideen oinarrian dauden printzipio etikoak eta elkarbizitzaren oinarri diren gizarte-ohituretatik eratortzen diren arauak betetzea.
	Ekimenerako eta espiritu ekintzailerako kompetentzia.	- Ideiak edo proiektuak sortzea, proiektuen plangintza egitea eta haien bideragarritasuna aztertzea. - Planifikatutako ekintzak gauzatzea eta, beharrezkoa baldin bada, haiek doitzea. - Egindako ekintzak ebaluatzea, haien berri ematea eta hobetzeko proposamenak egitea.
	Norbera izaten ikasteko kompetentzia.	- Hitzezko eta hitzik gabeko komunikazioa eta komunikazio digitala autoerregulatzea. - Ikasteko prozesu eta estilo kognitiboa autoerregulatzea. - Portaera sozial eta morala autoerregulatzea. - Motibazioa eta borondatea autoerregulatzea erabakiak eta betebeharrak gauzatzeko. - Emozioen autoerregulazioa.

KONPETENTZIA ESPEZIFIKOAK	Konpetentzia sozial eta zibikoa (balio sozial eta zibikoa).	<ul style="list-style-type: none"> - Norbera banakako pertsona dela eta gizartean beste pertsona batzuekin bizi dela ulertzea, eta pertsona horiekin lanean aritzea eta antolatzea askotariko ezaugarriak eta xedeak dituzten taldeetan, maila bat baino gehiagotan (familiar, eskolan, auzoan, herrian, nazioan eta gainerako mailetan). - Bizi duen inguruneaz jabetzen den herritarra izatea eta egoera hori onartzea, konpromisoa izanda eta elkartasuna adierazita. - Giza eskubideak izatea norberaren bizitzako eta gizarteko ekintzei eta egoerei buruzko iritziak osatzeko erreferente unibertsala eta norberak herritar gisa dituen eskubideak erabili eta betebeharrak betetzeko erreferentea; eta parte-hartzeko, begiruneko, justizia sozialeko eta elkartasuneko jokabideak lantzea, balioetan oinarritutako demokrazia gauzatzeko. - Bizi duten mundua ulertzeko behar dituzten ezagutzak, trebetasunak eta jarrera eskuratzea.
--------------------------------------	--	--

4.METODOLOGIA

Webguneko material berritzaileak Lehen Hezkuntzako bigarren ziklora zuzenduta daude, batez ere, jarduerak egin ahal izateko irakurketa gaitasun handia izan behar delako.

Esku-hartze programak jarraituko duen metodologiak dinamikoa, bakarka eta taldekoa eta malgua izango da. Taldeetan lan egiterako orduan oso garrantzitsua da talde heterogeneoak sortzea. Modu honetan, interes eta gaitasun desberdinetan multzokatuta egongo dira, bere artean lagundu ahal izateko eta taldeari ahalik eta ekarpen handiena egiten ahalegintzeko. Gainera, hezkuntza premia bereziak dituen ikasleren bat egotekotan, taldeko gainerakoek lagunduko liokete. Horrela, ikasleen aniztasunari erreparatuko zaio inklusioaren bidez, gure ikasgeletan funtsezkoa izan beharreko fenomeno da eta. Hala ere, jarduera batzuetan beharrezkoa izango da bakarka lan egitea, nahiz eta taldeka antolatuta egon. Jarduera hauek ezinbestekoak izango dira ikasleen aurreko ezagutzak eta proiektua amaitu ondorengo ezagutzak alderatzeko.

Proposatzen diren materialak motibatzaileak, ludikoak eta deigarriak dira; hortaz, elementu aberasgarriak izango dira ikasteko, eta, gainera, jarduerak egitean arreta eta motibazio handiagoa izatea bultzatuko dute. Jarduera osoan zehar ikasleak parte-hartze

aktiboa izatea bilatzen da, non ikaskuntza-irakaskuntza prozesuaren protagonistak izango diren, beti ere irakaslearen orientabide eta laguntzarekin. Metodologia parte-hartzaile honekin ikasleak edukiak hobeto bereganatzea eta barneratzea lortzen da.

5. ATALA

5.1. IKASLEAK



1. "Ikasleak" atalean klik egiterakoan, leiho hau ireki egingo da.

2. Atal hau ikasleei zuzenduta dago. Honetan, ikasleak egin beharreko jarduerak ordenean azaldu egiten dira.



-Lehenengo jarduera: Ikasleak familiari buruz hitz egiten duen galdetegi bat bete beharko dute, haien aurreiritziak aztertu ahal izateko.

Arkatzen irudiaren gainean klik egiterakoan, galdetegia ireki egingo da.



- Bigarren jarduera: Familia ideala definitzen duen hitzekin poster bat sortu beharko dute.

Irudian klik egiten duzunean, “Canva” webgunera bideratzen zaitu.

“Canva” posterra egiteko erabiliko den aplikazioa da.



Hirugarren jarduera: Escape Room-aren gaia aurkeztu egiten da.

Escape Room-a ireki ahal izateko, irudian klikatu behar da.



Laugarren jarduera: Zuhaitz genealogiko bat sortu behar dute, irakasleak banatuko dituen kartekin (irakasleak atalean azaltzen da.



Bosgarren jarduera: Lehenengo jardueran burututako galdetegiak berriz bete beharko dute.

Horretarako, arkatzaren irudian klik egin behar da.



Seigarren jarduera: ikasleen materialekiko asebetasun maila neurtzeko beste galdetegi labur bat bete beharko dute.

Galdetegia irekitzeko, irudian klikatu behar da.

5.2.IRAKASLEAK



1. “Irakasleak” atala irekitzerakoan, orrialde hau agertzen da.

Honetan, irakasleei zuzendutako materiala aurkitzen da: webgunearen helburua, lantzen diren kompetentziak, irakasleentzako beharrezkoa den materiala eta ebaluazioa.

Materialekin batera, dokumentu bat atxikitzen da, irudiaren gainean klik egiterakoan ireki egiten da.

2. Dokumentuan saioak aurrera eramateko beharrezkoak diren azalpenak eta materialak azaltzen dira.

(Material osagarria, 14.or)



“SAIOEN ANTOLAKETA ETA BEHARREZKOAK DIREN MATERIALAK”

5.3.KONTAKTUA



1. Atal honetan, webgunearen sortzailearekin kontaktuan jarri zaitezke.

Honetan, iradokizunak edo zalantzak jartzeko aukera ematen da.

Nola idatzi?

A diagram of the contact form fields with arrows pointing to them. The fields are: 'Izena', 'Email', 'Gaia', and 'Mezua'. Below the fields is a 'Bidali' button. Arrows point from the text on the right to each field and the button.

1. "Izena" jartzen duen laukian, mezua idazten duenaren izena jarri beharko da.

2. "Email" jartzen duen laukian, mezua idazten duenaren korreo elektronikoa jarri behar da.

3. "Gaia" jartzen duen laukian, mezuaren laburpena jarri.

4. "Mezua" agertzen den laukian, iradokizunak edo zalantzak idatzi.

5. "Bidali" jartzen duen botoia klikatu mezua bidaltzeko.

5.MAERIAL OSAGARRIA.

SAIOEN ANTOLAKETA ETA BEHARREZKOAK DIREN MATERIALAK

1.saioa	Familia
Iraupena	1h/astero
Saioaren deskribapena	<p>Lehenengo saioari hasiera emateko, hausnarketa bat egingo da. Honetan, ikasleekin haien familiari buruz hitz egingo da. Bestalde, haientzako familia zer den galdetuko zaie, eta lortutako emaitzak arbelean apuntatuko dira. Ondoren, prestatutako galdetegia (1.eranskina) banatuko da, ikasleak familiari buruz dituzten aurreiritziak ikusteko.</p> <p style="text-align: center;">https://forms.gle/sJxQsL5PdMmieZip8</p>
Metodologia	Parte-hartzailea. Hasieran talde handian lan egingo da, ideiak ekarriz eta eztabaidatuz. Ondoren, banaka galdetegi bat bete beharko dute.
Baliabideak	<p>Materialak: galdetegia, ordenagailuak eta arbela.</p> <p>Pertsonalak: LHko 2.zikloko ikasleak eta irakasleak.</p> <p>Funtzionalak: ikasgela.</p>

2.saioa	Familia ideala
Iraupena	1h/astero (Luzatu daiteke)
Saioaren deskribapena	Bigarren saio honetan, familia “idealari” buruz hitz egingo da. Horretarako galdetuko zaie familia ideala zer den. Honekin

	aurreiritziekin amaitu nahi da. Beraz, hausnarketa hau egitea beharrezkoa izango da. Ondoren, lau-ko taldetan poster bat egin beharko dute familia ideala deskribatzen duten hitzekin.
Metodologia	Parte-hartzailea. Saioaren hasieran talde handian lan egingo da, guztien artean familia ideala zer eta nolakoa den deskribatuz. Ondoren, talde txikitara lan egingo dute. Beraz, taldeko lana izango da.
Baliabideak	Materialak: kartulinak, orriak, margoak, ordenagailua eta arbela. Pertsonalak: LH2ko 2.zikloko ikasleak eta irakasleak. Funtzionalak: ikasgela.

3.saioa	Escape Room
Iraupena	2h/astero (luzatu daiteke)
Saioaren deskribapena	<p>Lan honen helburuan sakontzeko, <i>escape room</i> digital bat egingo da. Honetan, misterio batean murgilduz, familiak ez duela eredurik irakatsi nahi da (2.Eranskina).</p> <p>Kripan batean gertatutako misterioa izango da. Banksy izenean graffiti batzuk agertuko dira herrialde txiki honetan. Ikasleak istorio honetan detektibeak izango dira, eta graffiti hauen sententzia asmatu beharko dute.</p> <p><i>Escape room</i>-a egin ostean, talde handian geldetuko diegu zer ikasi dute eta zer iritzi duten gai honi buruz.</p> <p><i>Escape room</i>-aren linka:</p> <p>https://view.genial.ly/5e5e443a24b7570fe7974b57/interactive-content-banksyren-misterioa</p>

Metodologia	Parte-hartzailea. Ikasleak izango dira <i>escape room</i> digital honen protagonistak. Lan indibiduala izango da, bakoitza bere ordenadorearekin.
Baliabideak	Materialak: Ordenagailua, Canva aplikazioa. Pertsonalak: LH2. zikloko ikasleak eta irakasleak. Funtzionalak: Ikasgela.

4.saioa	Zuhaitz genealogikoa
Iraupena	1h/astero (luzatu daiteke).
Saioaren deskribapena	Saio honetan talde bakoitzeko zuhaitz genealogiko bat egingo da. Baina ez da ikasleena izango, baizik eta, prestatutako kartekin sortutakoak (3.eranskina). Hiru karta multzo egongo dira. Lehenengo multzoan gizonen kartak egongo dira, bigarren multzoan emakumeen kartak eta azkenean seme-alaben. Honen helburua, familia ezberdinak sortzea da (monoparentalak, homoparentalak, adopziozkoak, biparentalak...). Talde bakoitzak sortutako familia desberdinekin zuhaitz genealogiko bat egin beharko dute. Behin talde bakoitzak egindako zuhaitza amaituta, mural bat egingo da aurretik egindako posterrekin (familia idealaren hitzekin) eta sortutako zuhaitz genealogiko hauekin.
Metodologia	Parte-hartzailea. Talde txikietan lan egingo da, parte-hartze aktiboa bultzatuz.
Baliabideak	Materialak: sortutako kartak, kola, kartulinak, margoak. Pertsonalak: LH2.zikloko ikasleak eta irakasleak.

	Funtzionalak: ikasgela eta ikastetxeko pasabidea.
--	---

5.saioa	Amaierako hausnarketa
Iraupena	30min
Saioaren deskribapena	<p>Azkenengo saio honetan talde handian hausnarketa bat egingo da. Guztien artean saioei eta landutako gaiari buruzko iritzia emateko aukera izango dute. Ondoren, galdetegi bat banatuko zaie, jarduerak hasi aurretik zituzten aurreiritziak aldatu diren ala ez ikusteko.</p> <p>https://forms.gle/sJxQsL5PdMmieZip8ç</p> <p>Galdetegi honetaz aparte, material berritzailearekiko asebetasun maila neurtzeko inkesta bat banatuko zaie (4.eranskina)</p>
Metodologia	Parte-hartzailea. Talde handian hausnarketa bat egingo da. Ondoren, banaka galdetegi bat erantzungo dute,
Baliabideak	<p>Materialak: galdetegia, ordenagailua eta arbela.</p> <p>Pertsonalak: LH2.zikloko ikasleak eta irakasleak.</p> <p>Funtzionalak: ikasgela.</p>

ERANSKINAK.

1. ERANSKINA

Hasierako eta amaierako galdetegia:

1. Zure ustez, zer da familia? Idatzi.
2. Familia batean beharrezkoa da maitasuna eta errespetua? Bai/Ez/Ez dakit.
3. Familiak eredu bakarra dauka? Bai/Ez/Ez dakit.
4. Zenbat familia mota ezberdinak ezagutzen dituzu? 1 2 3 4 5 4 6
5. Azaldu dezakezu nola eratuta dauden familia mota ezberdin horiek? (Bi ama, bi aita, ama eta aita, ama bakarra, aita bakarra...). Idatzi.
6. Familia mota guztiak onak eta garrantzitsuak dira? Bai / Ez / Ez dakit.
7. Maitasunak erlijorik al du? Hau da, erlijioak garrantzia al du lagunak edo bikotea izaterako orduan , edo ez du garrantzirik? Bai / Ez / Ez dakit.
8. Maitasunak generorik al du? Hau da, generoak garrantzia dauka lagunak edo bikoteak izaterako orduan, edo ez du garrantzirik? Bai / Ez / Ez dakit.
9. Maitasunak arrazarik al du? Hau da, arrazak garrantzia dauka lagunak edo bikoteak izaterako orduan, edo ez du garrantzirik? Bai / Ez / Ez dakit.
10. Beraz, maitasuna librea da? Bai / Ez / Ez dakit.

Inkestaren linka: <https://forms.gle/sJxQsL5PdMmieZip8>

2. ERANSKINA.

Escape room-aren linka:

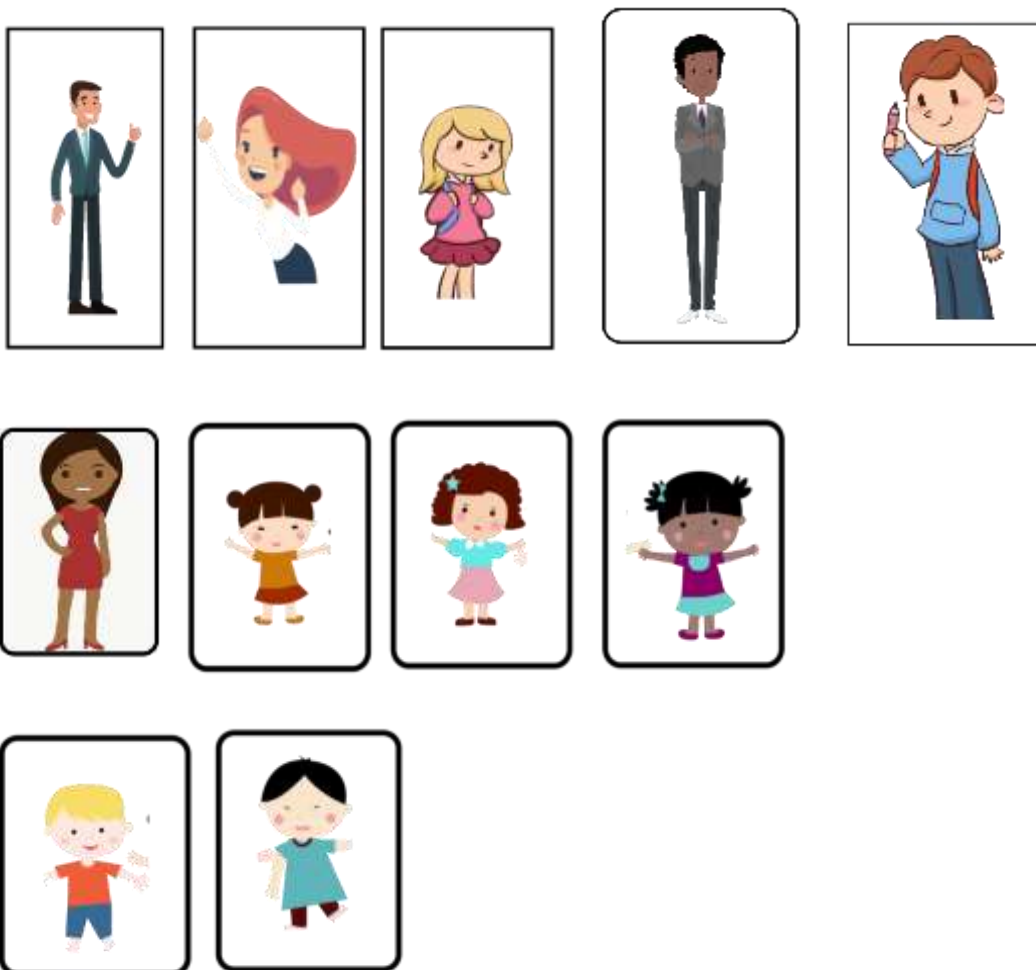


<https://view.genial.ly/5e5e443a24b7570fe7974b57/interactive-content-banksyren-misterioa>

Ikasleei 190.diapositiban liburua irekitzeko eman beharreko kodigoa: 2935.

3. ERANSKINA.

Zuhaitz genealogikoa egiteko kartak (Karta bakoitzeko kopia asko egin).



4.ERANSKINA.

Proposatutako material berritzailearekiko asebetasun maila neurtzeko galdetegia:

1. Zenbat urte dituzu? 6-12
- 2.Egindako jarduerak gustatu zaizkizu? Bai / Ez /Ez dakit
- 3.Zerbait ikasi duzu jarduerak egin ondoren? Bai /Ez
- 4.Zer iruditu zaizu Escape Room digitala? Idatzi
- 5.Interneten bitartez ikastea gustatzen zaizu? Bai / Ez / Ez dakit

6. Lagun bati esango zenioke plataforma honen bitartez ikasteko? Bai / Ez / Ez dakit

Inkestaren lika: <https://forms.gle/Lv9UQ9Py4m42Dwsj8>

3.ERANSKINA

Escape Room digitalaren esteka:



<https://view.genial.ly/5e5e443a24b7570fe7974b57/interactive-content-banksy>

Ikasleei 190.diapositiban liburua irekitzeko eman beharreko kodigoa: 2935.

4.ERANSKINA

BANKSY ETA FAMILIEN MISTERIOA

ESCAPE ROOM DIGITALA

IKASLE GIDA

EGILEA: Alba Sánchez Estévez

AURKIBIDEA

1.Sarrera.....	3
2. Misterioa ebatzi.....	4
2.1. Tresnak.....	5
2.1.1. Zertarako erabiltzen da tresna bakoitza?.....	6
2.1.2. Beste tresna batzuk.....	7
2.2. Frogak jartzeko kortxoa.....	8
2.3. Esaldia asmatzen.....	8

1.SARRERA

Interneten bitartez ikastea oso dibertigarria izan daiteke, ezta? Oraingoan, familia aniztasuna lantzeko Escape Room digital batera gonbidatzen zaituztegu. Bertan Banksyren muralekin lotutako kasu misterioitsu bat ebatziko duen detektibearen izango zarete.



Bide honetan ez galtzeko, ondoren Escape Room digitala egiteko lagungarria izango diren aholkuak aurkituko dituzue. Aurrera!

Escape Room digitala

<https://view.genial.ly/5e5e443a24b7570fe7974b57/interactive-content-banksyren-misterioa>

Seguruenik, gehienek Escape Room bat zer den jakingo duzue. Escape Rooma abenturazko joko fisiko eta mentala da. Jende-multzo bat gela batean sartzen da eta emandako denbora amaitu aurretik, bertatik ateratzea lortu behar dute. Horretarako, asmakizunak, probak, pasahitzak eta bestelako frogak gainditu beharko dituzte.



pngtree.com

Baina Escape Room digital hau desberdina da. Hau, Internet bitartez garatzen den jolasa da, eta ondo pasatzeaz gain familia aniztasunaren gaineko informazio interesgarriak ikastea du helburu. Honetan, misterio eta proba

ezberdinak ebatzi behar dira istorioa osatzeko. Escape Room bakoitzak gai, pertsonaia eta istorio ezberdinak ditu. Beraz, Escape Room konbentzionalan egiten diren antzeko probak egiten dira, baina Escape Room digitalak ingurune birtualean gertatzen da.

2.MISTERIOA EBATZI.

Algortako detektibe ospetsua izango zara eta Kripan herriko alkateak gutun bat idazten dizu bere herrian dagoen misterioa ebazten laguntzeko.

Herrira joan baino lehen, Kripan herriko hotelean logela bat erreserbatu beharko duzu:

1.Hotelera iristeko eguna aukeratu: abenduak 6. Horretarako hemen klikatu behar da.

2.Irteera eguna aukeratu: abenduak 27. Horretarako hemen klikatu behar da.

3.Iristeko eta irteera eguna aukeratzeko duzunean, "bilaketa egin" botoian klik egin.

The image shows a digital reservation form titled "Logela erreserba". It contains the following fields and elements:

- Iristeko eguna** (Arrival date): A date selection field showing "xxxx/xx/xx".
- Irteera eguna** (Departure date): A date selection field showing "xxxx/xx/xx".
- Pertsona kopurua** (Number of people): A field containing "Pertsona 1".
- BILAKETA EGIN** (Book Now): A prominent red button at the bottom.

Three black arrows point from the text instructions on the left to the corresponding fields in the form: one to the arrival date field, one to the departure date field, and one to the "BILAKETA EGIN" button.

Bidaia hasi baino lehen, gogoratu ikerketa egiteko beharrezkoak izango diren **tresnak** maletan sartu behar dituzula. Horretarako, zerrendan agertzen diren tresna bakoitzaren gainean klik egin.




GOGORATU: ORDEN

ZORROTZA JARRAITUZ EGIN BEHAR DUZU!!!

2.1. TRESNAK

Ikerketa honetan frogak lortzeko ezinbestekoak diren tresna batzuk daude. Atal honetan, tresnen erabilpena azalduko da.

Escape Room-ean tresnaren bat erabili behar den momentuan, eskuinaldean ikono hau  agertuko da.



Argazki honetan ikonoa beheko aldean agertzen dela ikus dezakegu. Honetan klik egiterakoan, tresna guztiak ikusiko dira.



2.1.1.Zertarako erabiltzen da tresna bakoitza?



Mugikorra: Deiak egiteko edo jasotzeko tresna da.



Argazki kamera: Gehien erabiliko duzun tresna da. Izenak esaten duen bezala, argazkiak ateratzeko kamera da. Proba berriak aurkitzen dituzun bakoitzean tresna honekin argazki bat atera beharko duzu.



Argazki galeria: Argazki kamerarekin ateratako argazki guztiak ikusteko tresna da.



Oharrak: lortzen dituzun frogei buruzko oharrak idazteko tresna da. Gehienbat lortzen dituzun letrak apuntatzeko erabiliko duzu.



Linterna: Iluntasunean ikusi ahal izateko tresna da. Bi linterna mota daude:
- Linterna berezia: mezu sekretuak identifikatzeko linterna.
- Ohiko linterna: iluntasunean ikusteko tresna.

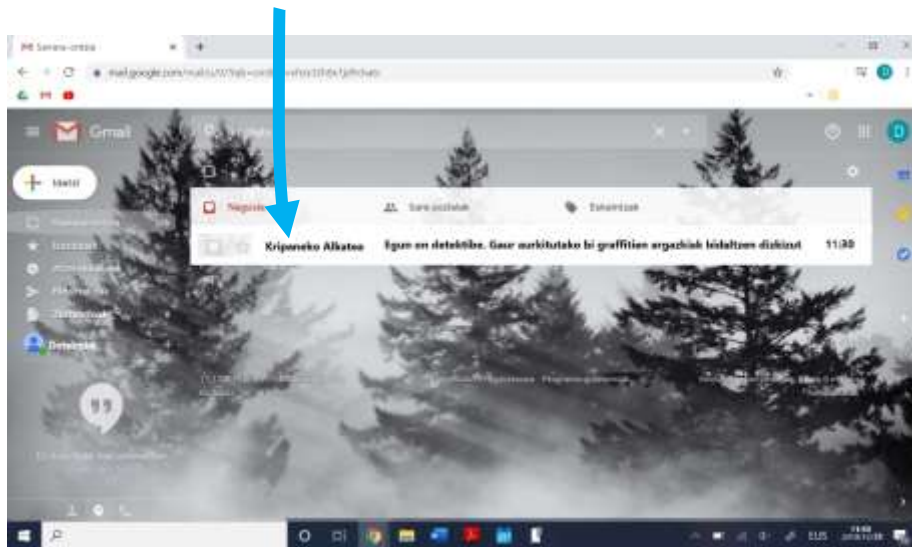


Mapa: bisitatu beharreko lekuak bilatzeko tresna da.


2.1.2. Beste tresna batzuk:

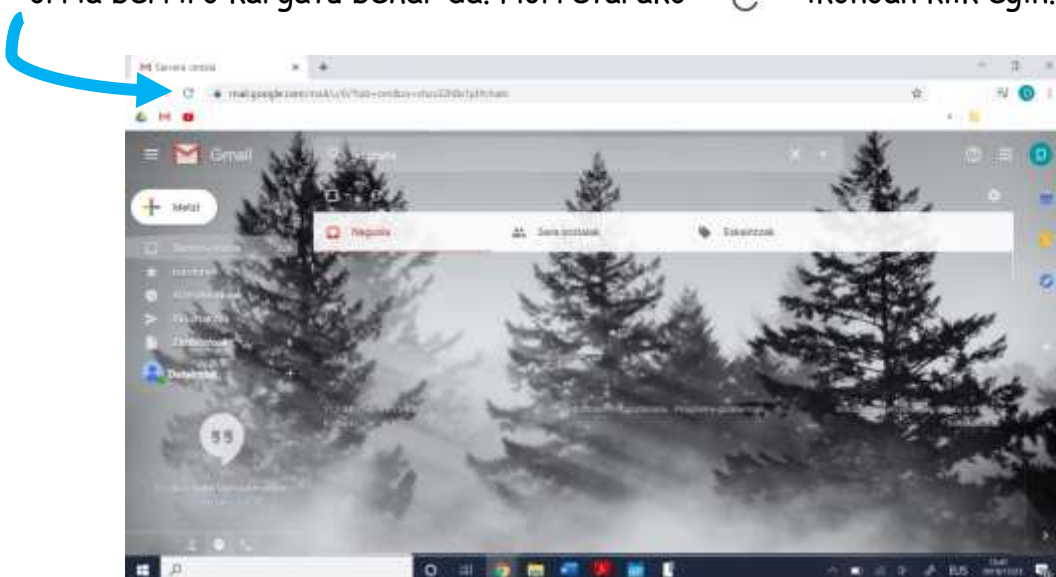
Alkateak, askotan, Gmail aplikaziotik mezuak bidaltzen dizkizu. Seguruenik, aplikazio hau noizbait erabili duzu. Hala ere, ondo erabiltzeko aholku batzuk hemen eskura dituzu:

Gmail irekitzerakoan "Sarrera-ontzia" leihoa irekitzen da. Mezu bat izatekotan, bere gainean klikatu beharko dugu mezua ikusi ahal izateko.



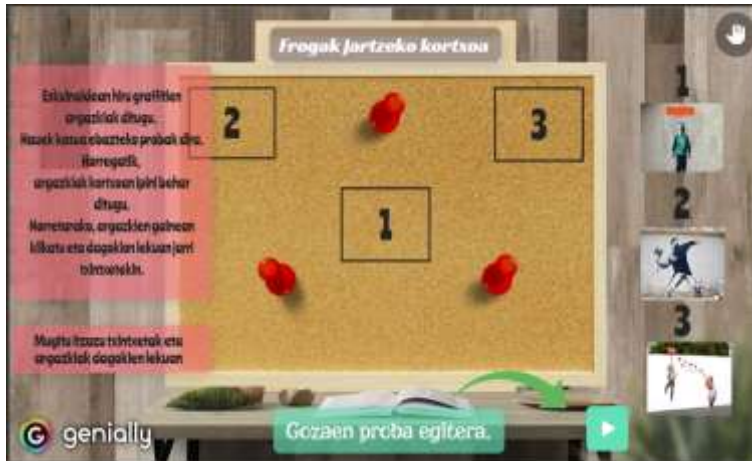
ADI!!

Batzuetan korreoa irekitzerakoan, ez da mezurik agertzen. Badaezpada, orria berriro kargatu behar da. Horretarako  ikonoan klik egin.



2.2.FROGAK JARTZEKO KORTXOA:

Ikerketan zehar lortzen dituzun froga guztiak hoteleko logelan dagoen kortxoan jarri behar dira.



Irudi bakoitza dagokion lekuan jarri behar duzu.

EZ AHAZTU

TXINTXETAK

JARRI BEHAR

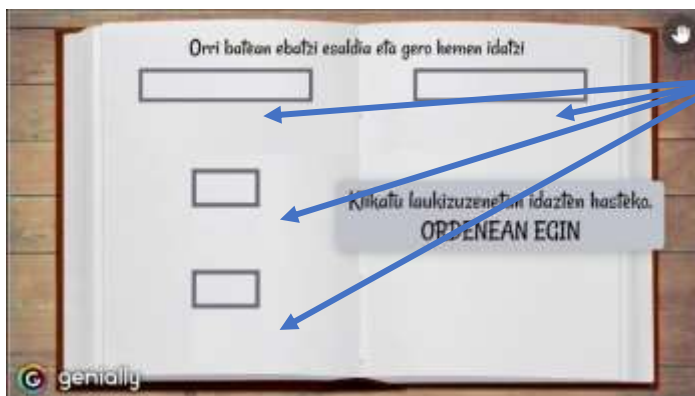
DITUZULA!

Argazkiak bere lekuan jarri ostean, guztiz beharrezkoa da txintxetak jartzea, bestela argazkiak jausiko dira.

2.3.ESALDIA ASMATZEN

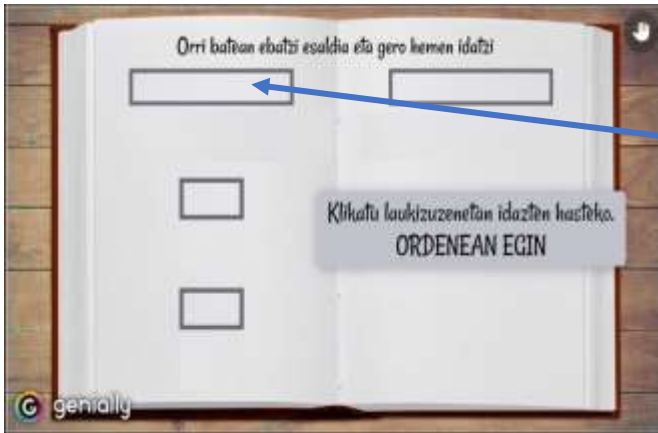
Froga eta letra guztiak lortu ondoren, esaldi misteriotsua asmatu behar duzu.

Horretarako, pantaila hau agertuko da:



Hemen lortutako letrak agertuko dira.

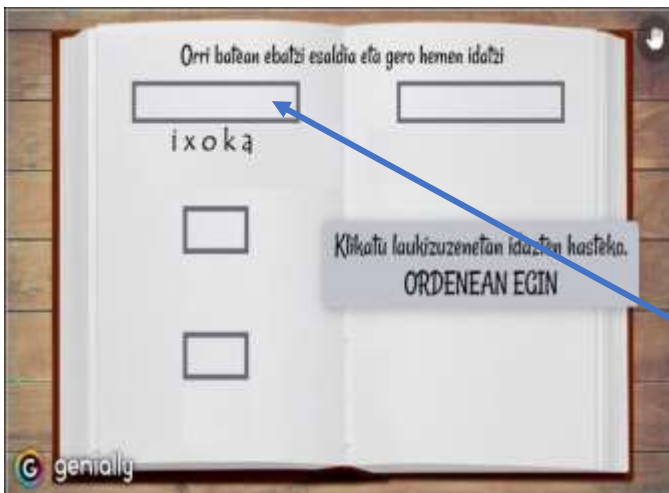
Letrak ordenatzen dituzunean, idazten hasi zaitezke.



Hitzak idazten hasteko, laukizuzenetan klikatu behar duzu.

**GOGORATU! IDAZTEN
HASI BAINO LEHEN ORRI
BATEAN SAIATU ESALDIA
EBAZTEN!**

Nola egin behar den jakiteko, begiratu beheko adibideari:



I, X, O, K, eta A letrak ditugu. Letrak ordenatzen baditugu, "kaixo" hitza lortzen dugu.

Hitza asmatzen duzunean, laukizuzenean klik egin eta idazten hasiko zara.

Ondoren, teklatu hau agertuko da hitzak idazteko.



PREST ZAUDE ESCAPE ROOM DIGITALA EGITEKO!!

EKIN LANARI

5.ERANSKINA

Material berritzailearekiko asebetasun maila neurtzeko inkesta:

1.Zenbat urte dituzu?

6-7-8-9-10-11-12

2.Egindako jarduerak gustatu al zaizkizu?

Bai.

Ez.

Ez dakit.

3. Zerbait ikasu duzu jarduerak egin ondoren?

Bai.

Ez.

4.Zer iruditu zaizu Escape Room digitala? (Idatzi).

5. Interneten bitartez ikastea gustatzen zaizu?

Bai.

Ez.

Ez dakit.

6.Lagun bati esango zenioke plataforma honen bitartez ikasteko?

Bai.

Ez.

Ez dakit.

Inkestaren lika: <https://forms.gle/Lv9UQ9Py4m42Dwsj8>

6.ERANSKINA

Material berritzailearen eta inkestaren helburua azaltzeko bidalitako testua:

Euskaraz.

Kaixo! Lehen Hezkuntzako gradua amaitzen ari den ikasle bat naiz eta hezkuntzan teknologia berriak erabiltzearen inguruan ikertzen ari naiz Gradu Amaierako Lanean. Horretarako, dibertsitate familiarra lantzen duen escape room digital bat sortu dut. Hori dela eta, laguntza eskatu nahi dizuet nire proposamena egin ahal izateko. Oso lagungarria izango litzateke 6 eta 12 urte bitarteko lehengusuak, neba-arrebak edo seme-alabak dituen jendearekin partekatzea, adin horietarako prestatuta baitago. Haurrek euskara jakitea ezinbestekoa da, hizkuntz honetan prestatuta baitago. Escape Rooma egin ostean, haurrek galdetegi labur bat erantzun beharko dute, non erabilitako materialekiko asebetasun maila aztertuko den. Zuen parte-hartzea zein Escape Rooma digitalaren eta galdetegiaren hedapena ere izugarri eskertuko nizueke.

Hona hemen escape room digitalaren esteka (proba batean haurrek kodigo bat eskatuko dizuete: 2935):

<https://view.genial.ly/5e5e443a24b7570fe7974b57/interactive-content-banksyren-misterioa>

Galdetegiaren esteka:

<https://forms.gle/Lv9UQ9Py4m42Dwsj8>

Mila esker.

Gaztelaniaz.

Hola! Soy una alumna que está acabando la carrera de Educación Primaria y estoy investigando sobre las tecnologías nuevas en la educación en mi Trabajo de Fin de Grado. Para ello he creado una Escape Room digital donde se trabaja la Diversidad Familiar. Me sería de gran ayuda que lo compartierais con gente que tenga primos, hermanos, hijos... de 6 a 12 años, ya que está preparado para esas edades. Es importante que sepan euskera ya que se ha realizado en este idioma. Tras hacer la Escape Room los niños y niñas deberán responder a un breve cuestionario anónimo donde se va a evaluar el grado de satisfacción con el material utilizado (la Escape Room digital). Os agradecería muchísimo vuestra participación y la difusión del Escape Room y del cuestionario.

Os dejo aquí el link del Escape Room digital (en una prueba los niños y niñas os pedirán un código que es el siguiente: 2935):

<https://view.genial.ly/5e5e443a24b7570fe7974b57/interactive-content-banksyren-misterioa>

Link del breve cuestionario:

<https://forms.gle/Lv9UQ9Py4m42Dwsj8>

Muchísimas gracias.