

EMPOWERING TEACHERS WITH A GROWTH MINDSET APPROACH

IN-LIVE TRAINING



growMET

1. eguna

■ ariketa
 ■ eztabaida/debriefing
 ■ atsedenaldia

DENBORA	IRAUPENA	TITULLUA	DESKRIBAPENA	INFORMAZIO GEHIGARRIA	MATERIALA
09:00	20m	Sarrera	<p>growMET proiektuaren eta prestakuntza ikastaroaren aurkezpena.</p> <p>Parte-hartzaileak 4ko taldetan banatuz (gomendagarria da entrenatzaileak aldez aurretik taldeak zehaztea). Taldeak ahalik eta heterogeneoenak izan behar dira (generoa, ezagutza, esperientzia, etab.).</p> <p>Talde hauek ez dira iraunkorrak izango; egunero talde ezberdin batean egongo dira.</p> <p><i>Parte-hartzaileek oraindik elkar ezagutzen ez badute, ezagutzeko jarduera bat egin beharko litzateke. Adib. bola bat pasa dezakete, bakoitzak bere izena esan eta galdera bat egin ondorengo pertsonari/esan gezur bat eta bere buruari buruzko bi egia/taldeen barruan ere elkar ezagutu dezakete kide guztiak lotzen dituen talde-izen bat sortuz, etab.</i></p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Taldea, identifikatu talde-lanaren emaitzak aurkeztuko dituen izena eta pertsona bat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> taldeen izenak idatziko diren arbela/kartela
09:20	10m	MINDMETROA 1	<p>www.mentimeter.com sareko plataformaren bidez, parte-hartzaileak nola sentitzen diren eta nola motibatuta dauden egiaztatzen dugu.</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p>	<ul style="list-style-type: none"> telefono mugikorrak

Parte-hartzaileek plataforma ezagutzen ez badute, komeni da hasieran azaltzea erantzunak anonimoak direla.

**Iritsi da gure MINDOMETROaren garaia!
Mesedez, eman erantzun zintzo bat zure barne munduari buruz.**

Mentimetroak 2 zeregin ditu:

Mesedez, erantzun honako baieztapen hauei (1-5 eskala)

- 1) Oso motibatuta sentitzen naiz gauza berriak probatzeko.
- 2) Edozein erronka ebatzi dezaket ahalegin handi batekin.
- 3) Taldeak onartzen nautela sentitzen dut.
- 4) Guztiz ongi nago zoro zerbait iradokitzearekin.
- 5) Edozein jardueratan aktiboki parte hartzeko irrikaz nago.
- 6) Huts egiten badut, hurrengoan are ahalegin handiagoa egingo dut.

Zein pentsamendu ari zara momentu honetan?

(word cloud)

09:30

20m

Zer da hazkunde mentalitatea?

Helburua da "hazkunde mentalitatea" kontzeptuaren ulermena areagotzea eta, aldi berean, besteek ulergarria den moduan aurkezten ikastea.

Eginkizuna euren taldeetan testu labur bat idaztea da, Franki hazkunde pentsamoldea zer den azaltzeko.

Deskribapena 100 hitz izan daiteke gehienez. 5 minutu dituzte, gero aurkeztu. Eztabaida labur bat dator ondoren.

3. kapituluko ariketaren esteka.

Parte-hartzaileentzako jarraibideak:

Azaldu Franki "hazkunde mentalitatea" teoriaren funtsezko aurkikuntzak. Frank 8 urteko mutikoa da, horrek zer esan nahi duen arrastorik ez duena.

Azalpena 100 hitz izan daiteke gehienez. Lagundu zeure buruari 3. kapituluko ariketa egiten.

Eztabaida:

Non sortu ziren deskribapenetan ezberdintasunak? Guztiek nabarmendu al dituzte hazkuntza pentsamoldearen ezaugarri

- papera
- boligrafoa

berberak?

09:50	30m	Irakaskuntza digitalean hazteko mentalitatea	<p>Talde barruan, bi bikotetan banatzen dira. Lehenik eta behin, binaka, hazkunde pentsamoldearen eta hezkuntza digitalaren arteko lotura eztabaidatzen dute (bi galdera eragin bi norabideetarako). Ondoren, bikoteak 4ko taldetan elkartzen dira eta euren aurkikuntzak elkarren artean partekatzen dituzte. Taldeak aldaketari aurre egiteko ere eztabaidatu beharko luke (zehazki, hezkuntza digitalaren testuinguruan). Ondoren, aurkikuntza nagusiak idazten dituzte post-it notetan. Kartel komun batean itsatsi beharko dituzte bi galdera idatzita. Prestakuntza amaitzean, aurkikuntzak berdin jarraitzen duten edo aldatu diren egiaztatuko dugu.</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • post-it-ak • kartela <p>Talde barruan, bi bikotetan banatu. Eztabaidatu galdera hauek:</p> <p>Nola eragiten du hazkundearen pentsamoldeak hezkuntza digitalean?</p> <p>Nola eragiten du hezkuntza digitalak hazkundean/pentsamolde finkoan?</p> <p>Pentsa ezazu zabal eta saiatu ahalik eta zehatzena izaten.</p> <p>Ondoren, 4ko taldera itzuli eta berriro eztabaidatu bi galderak.</p> <p>Era berean, eztabaidatu:</p> <p>Gogoratu 2. kapituluko aldaketa-kurba. Nola erabil liteke hezkuntza digitalari aurre egiteko (aldaketa gisa).</p> <p>Idatzi zure aurkikuntza post-it-etan.</p>
10:20	15m	Helburuak finkatzea	<p>Parte-hartzaileei eskatzen zaie taldean eztabaidatzeko prestakuntza honen itxaropenak eta helburuak. 1. kapitulu digitaleko ariketa erabili behar dute laguntzeko.</p> <p>Ondoren, talde bakoitzak elkarrekin lan egin beharko luke prestakuntza osoaren 5 helburuak identifikatzeko. Ahalik eta zehatzenak izan behar dute.</p> <p>Ondoren, talde bakoitzak bere helburuak idatzi beharko ditu kartel komun batean, geroago hainbat aldiz itzuliko zaren.</p>	<p><i>Ahal izanez gero, tailerraren dinamizatzaileak helburuak Mentimetroan sartu beharko ditu atsedenealdian. Saioarean amaieran, parte hartzaileek euren helburura hurbildu diren ebaluatu ahal izango dute prestakuntzaren lehen egunean.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • kartela • errotulagailuak

1. kapituluko ariketaren esteka.

10:35	10m	Atsedena			
10:45	1h 10m	Erronkak bizitzea: pentsamolde praktikoaren erronka	<p>Parte-hartzaileek "hazkunde mentalitatearen erronka" sortzea dute zeregina.</p> <p>Jarduerak erronka izan behar du baina erraza dirudi lehen begiratuan. Denbora pixka bat behar da konpontzeko. Jardueraren helburua frustrazioa piztea izan behar da, baina EZ da konpontzezina izan behar. Zereginaren konponbidera iristen lagunduko duten pistak egin behar dituzte. Beraz, parte-hartzaileek (jardueran) ikuspegiren bat edo estrategiaren bat lortzen dutenean, orduan zeregina konpongarria bihurtzen da.</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Sortu hazteko mentalitate erronka praktikoa!</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jarduerak erronka izan behar du baina erraza dirudi lehen begiratuan. - Jarduerak denbora pixka bat behar du konpontzeko. - Jardueraren helburua frustrazioa piztea izan behar da, baina EZ da konpontzezina izan behar. - Zereginaren konponbidera iristen lagunduko duten pistak egin behar dituzu. - IDEIA: Parte-hartzaileek ideia edo strategiaren bat lortzen dutenean, orduan zeregina konpon daiteke. 	<ul style="list-style-type: none"> • orriak • errotulagailuak • galderekin kartela
11:55	20m	2. MINDMETROA + eztabaida	<p>www.mentimeter.com sareko plataforma erabiliz, parte-hartzaileak nola sentitzen diren egiaztatzen dugu.</p> <p>Mentimetroak 2 galdera ditu (hodei irekia):</p> <p>Zein emozio sentitzen dituzu momentu honetan?</p> <p>Zein emozio sentituko zenituzke sortu duzun erronka konpondu beharko bazenu?</p> <p>Horren ondoren, parte-hartzaile guztiekin zeregina bera eztabaidatu.</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Iritsi da gure MINDOMETROaren garaia! Mesedez, eman erantzun zintzo bat zure barne munduari buruz.</p> <p>Eztabaida:</p> <p>Zer iruditu zaizu zailena?</p> <p>Nola uste duzu erreakzionatuko luketela zure lankideek erronka hori konpondu beharko balute?</p> <p>Hobetzeko aukerarik ikusten al duzu? Non?</p>	

12:15	45m	Bazkaltzeko atsedena		
13:00	1h 00m	Pentsamolde finko eta hazteko pertsonaia	Gidatu parte-hartzaileak bidaian beren pentsamolde finko eta hazteko pertsonaia (argibideak) arakatzeko.	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Pentsamenduak indar izugarria du gure bizitzan. Gure eguneroko bizitza eta erabaki garrantzitsuak moldatzen dituzten pentsamendu eta erreakzio automatiko multzo bat abiarazten du.</p> <p>Kalteetatik babesten gaitu, gure energia kontserbatzen du eta gure irudi soziala babesten du.</p> <p>Oinarrizko sinesmenetan, baloreetan eta gure eguneroko errutinetan oso lotuta dagoenez, oso aldaketei erresistentea da.</p> <p>1. Pentsamolde finkoaren pertsona aztertzea</p> <p>Imajinatu egoera erreal edo imajinario sendo bat non askotan pentsamolde finko batekin erreakzionatzen duzun («Ezin dut» edo «Ez dut» jarrera).</p> <p>Hartu zure pentsamolde finkoa. Imajinatu pertsona bereizi gisa. Eman pertsona horri izen propio bat ("Scared Lily, Anxious Mike, Lazy Lucy, Dumb Rob...")</p> <p>Deskribatu zehatz-mehatz: Zer pentsatzen du pertsona horrek, nola sentitzen da, nola eragiten die beste pertsonari? Zer nolako argibideak jasotzen dituzu harengandik? Oso zehatza izan.</p> <p>Hartu pertsona bat bidaia batean. Hitz egin berarekin. Entzun bere pentsamenduak, baina saiatu zure erantzuna aurkitzen ("Ez nago motibatuta zeregin honetarako. Baina dagoeneko baditut ideia batzuk nola interesgarriagoa izan".)</p> <p>2. AHA uneak bilatzen</p>



Aldaketa garrantzitsuak (pertsonek, talde edo joko mailan) eragin dituen aurrerapauso edo "aha une" bizi izan al duzue jokoan?

Zer zen?

Nola eragin zuen zure barne munduan eta zure ekintzetan?

3. Hazkunde mentalitatea aztertzea

Imajinatu egoera bat non erreakzionatzen duzun hazkuntza-pentsamendu sendo batekin («Hori probatu nahi dut» jarrera).

Murgildu zure hazkuntzako pentsamoldean. Imajinatu pertsona bereizi gisa. Eman pertsona horri izen propio bat ("Sam bitxia, Mia erabakigarria, Flavio tolerantia...").

Deskriba ezazu: Zer pentsatzen du pertsona horrek, nola sentitzen du, nola eragiten die beste pertsonari? Zer nolako argibideak jasotzen dituzu harengandik? oso zehatza izan.

Hartu pertsona bat bidaia batean. Entzun bere mezuak. Nola egon zaitezke arreta handiagoa bere mezuei? Nola itzul ditzakezu mezuak ekintza konkretuetan?

14:00	10m	Atsedena	
14:10	15m	Hausnarketa	<p>Traineruak Mentimetroan helburuak sartzea lortu badu, eskatu parte-hartzaileei 1etik 5era balora dezatela gaur helburuetara hurbildu diren ala ez.</p> <p>Parte hartzaileek prestakuntzaren hasieran egindako galdera berdinei erantzun diezaiekete berriro konparazio bat lortzeko.</p> <p>Ondoren, eztabaidatu gutxien hurbildu diren helburuak. Zer uste dute, non dago kausa? Zer hobetu liteke etorkizunean?</p> <p>Animatu parte-hartzaileak helburuekin kartela berriro irakurtzera. Ba al dago gehitu/aldatau/ kendu nahiko luketen zerbait?</p>

14:25

10m

Sinesmenen sarrera

Azkenik, eskatu parte-hartzaileei euren sinesmenei buruz hausnartzeko. Pertsona bakoitzari argibideetako galderei erantzuteko eskatzen zaio.

Hurrengoan eramango duten fitxan idatzi beharko dute erantzuna.

Parte-hartzaileentzako jarraibideak:

Zeintzuk izan ziren zure pentsamenduak, sinesmenak, erronkak online irakaskuntzaren hasieran?

Zeintzuk dira zure egungo pentsamoldeak, sinesmenak, erronkak lineako irakaskuntzari dagokionez?

Zenbateko eragina dute pentsamendu, sinesmen horiek zure bizitza profesionalean? Zein modutan blokeatzen edo indartzen dituzte zure ekintzak?

14:35

GUZTIRA IRAUPENA: 5h 35m

MATERIALAK:

- Sarreran taldeen izenak idatziko diren arbel/kartel bat
- telefonoak MINDMETER 1-en
- papera Zer da hazkunde mentalitatea?
- boligrafoa Zer da hazkunde mentalitatea?
- post-it-ak Irakaskuntza digitalean Hazkunde mentalitatean
- poster x 2 Hazkunde pentsamoldea hezkuntza digitalean | Helburuak finkatzea
- markatzaileak x 2 Helburuak Ezartzea | Erronkak bizitzea: pentsamolde praktikoaren erronka
- Erronkak bizitzen: mentalitate erronka praktikoa atalean fitxak
- Erronkak bizitzea: mentalitate-erronka praktikoa atalean galderak dituen kartela

2. eguna

■ ariketa
 ■ eztabaida/debriefing
 ■ atsedenaldia
 ■ dinamizatzaile/izotz-hausle

ORDUA	IRAUPENA	TITULUA	DESKRIBAPENA	INFORMAZIO GEHIGARRIA	MATERIALA
09:00	5m	Sarrera	Parte-hartzaileak 4ko talde berritan banatu, azkeneko alditik desberdinak.	Parte-hartzaileentzako jarraibideak: Taldea, identifikatu talde-lanaren emaitzak aurkeztuko dituen izena eta pertsona bat.	
09:05	10m	MENDOMETROA 3	<p>www.mentimeter.com sareko plataforma erabiliz, parte hartzaileak nola sentitzen diren egiaztatzen dugu.</p> <p>Mentimetroak 2 galdera ditu (hodei irekia): Zer espero duzu gaurko lantegitik? Zein eduki digitaleko gaia interesatzen zaizu gehien?</p>	Parte-hartzaileentzako jarraibideak: Iritsi da gure MINDOMETROaren garaia! Mesedez, eman erantzun zintzo bat zure barne munduari buruz.	
09:15	30m	Sinesmenak	<p>Parte-hartzaile guztiekin eztabaida aurreko eguneko sinesmenei buruzko galderei buruz.</p> <p>Ezin dugu gure sinesmenetatik ihes egin, baina haietaz eta gure pertzepzioan dituzten ondorioez jabetzen saia gaitzke.</p> <p>Taldea, 4. kapituluko zereginetan zerrendatu dituzten 2 uste oker partekatu beharko dituzte.</p>	Parte-hartzaileentzako jarraibideak: Begiratu berriro azkeneko galderei emandako erantzunei. Kapituluetan zehar lan egin ondoren, zure buruari buruz berriki aurkitu al zenuen?	<ul style="list-style-type: none"> • kartela personarekin

			<p>Ondoren, elkarrekin, 3-4 sinesmen oker ezberdin aukeratu behar dituzte eta horiei nola aurre egin behar zaien eztabaidatu. Egokiena, pertsona berri bat sortu beharko lukete (eman iezaiozu izena) sinesmen horiek ezaugarri dituena. Pertsona honi zer esango dioten eztabaidatu beharko lukete, nola lagunduko dioten sinesmen mugatuei aurre egiten.</p> <p>Azkenean, talde bakoitzak bere uste okerrak eta horiei aurre egiteko moduak aurkeztu beharko lituzke. Desiragarria da elkarren osagarri izatea, antzeko sinesmenak dituzten neurrian.</p> <p>4. kapituluko ariketaren esteka.</p>	<p>Taldea, partekatu 4. kapituluko zereginean zerrendatu dituzun 2 uste oker.</p> <p>Ondoren, elkarrekin, aukeratu 3-4 sinesmen oker ezberdin eta eztabaidatu nola aurre egin. Pertsona berri bat sor dezakezu (izenda ezazu) sinesmen hauek bereizten dituena.</p> <p>Eztabaidatu zer esango zenioke, nola lagunduko zenioke uste okerre aurre egiten.</p>	
09:45	15m	Dinamizatzaileak sortzea	<p>Etorkizunean, talde bakoitzak dinamizatzailea egingo du parte-hartzaile guztiekin gutxienez behin. Talde bakoitzaren zeregina, beraz, dinamizatzaile berri bat sortzea edo 6. kapituluko ariketan aurkitu dituzten dinamizatzaileetako bat ikastea da.</p> <p>Argibideak ere idatzi behar dituzte, beste parte-hartzaileek etorkizunean erabil ditzaten.</p> <p>Energia elektrikoaren iraupena 5 minutu ingurukoa izan behar da.</p> <p>6. kapituluko ariketaren esteka.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • orriak/kartelak
10:00	10m	Atsedena			
10:10	5m	Dinamizatzailea	Marratu talde bat dinamizatzailea zuzentzeko.		
10:15	5m	Eragin-eremua - sarrera	<p>Parte-hartzaile bakoitzari taula bat betetzeko eskatzen zaio ikasgela birtualean lehen aldiz topo egin zuenean kontrolatu ahal izan dituen/ezin zituen gauzei buruz.</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Gogoratu epidemiaren hasierara, ikasgelak lehen aldiz birtualek bihurtu zirenean.</p> <p>Pentsa ezazu egin/zezakeen eta ezin/ezin dituzun gauzetan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taula (Ezin nuen/kontrolatu ahal izan nuen; EZIN NUEN/ezin nuen kontrolatu)

				kontrola. Idatzi itzazu taulan (kontrolatu NUEN/EZIN NUEN; EZIN NUEN/EZIN NUEN kontrolatu)	
10:20	15m	Eragin-eremua - murgilketa sakonagoa	<p>Eskatu parte-hartzaileei euren erantzunak taldean eztabaidatzeko.</p> <p>Azkenik, eztabaidatu parte-hartzaile guztiekin kontrolpean zituzten gauzak. Erronkei aurre egiteko proaktiboa izan behar dela azpimarratu.</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Pentsa ezazu 1. eta 2. zutabetan inbertitu duzun energia mentala. Zer nabaritzen duzu?</p> <p>Eztabaidatu 2. zutabean idatzitako gauzak (ezin egin/ezin izan kontrolatu). Aurkitu zure kontrolpean egon daitezkeen eskala txikiko ekintza batzuk. Izan sormen!</p>	
10:35	5m	Eragin eremua - gaur egun	<p>Parte-hartzaile bakoitzari taula bat betetzeko eskatzen zaio gaur egun kontrola ditzakeen/ezin dituen gauzei buruz.</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Orain pentsatu online irakaskuntza bat GAUR. Pentsa ezazu kontrolatu ditzakezun eta ezin dituzun gauzak. Idatzi itzazu taulan (kontrolatu ahal dut; ezin dut kontrolatu)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • taula (kontrolatu ahal dut; ezin dut kontrolatu)
10:40	20m	Eragin-eremua zabaltzea	<p>Taldeka, parte-hartzaileek argibideetako galderak eztabaidatu beharko dituzte. Erantzunak post-it notetan idatzi behar dituzte.</p> <p>Azkenean, talde guztiek euren erantzunak kartel batean itsatsi dituzte, irudimenezko irakasle honen argazki batekin.</p> <p>Azkenik, irudimenezko irakasle baten ezaugarri guztiak laburbildu. Galdetu parte-hartzaileei zer iruditzen zaien pertsona honi buruz? Hau al da irakasle ideala? Beste ezer falta zaio?</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Nola zabal ditzakezu kontrola ditzakezun eremuak? Zer nolako irtenbideak agertzen dira kontrolatu ezin dituzun arloei buruz kanpoan pentsatzen duzunean?</p> <p>Imajinatu sareko irakaskuntzan eragin eremua nabarmen zabaldu zuen irakasle bat. Zer ikusten du behatzaileak? Zerrendatu bere jokabideak eta komunikazioa. Oso konkretua izan!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • irakaslearen irudia duen kartela
11:00	20m	Galdera garrantzitsuak	<p>Lehenik eta behin, eskatu parte-hartzaileei jarraibideetako lehenengo hiru galderetan pentsatzeko (5 minutu).</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p>	

			<p>Ondoren, eskatu taldean binaka eztabaidatzeko. Aurrerapena lagun dezaketek ekintzak ere eztabaidatu beharko dituzte (10 minutu).</p> <p>Norbaitek nahi badu, amaieran aurrera egiteko plana partekatu dezake..</p>	<p>Banaka:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zure bizitzako zein arlotan duzu pentsamolde finko bat primeran? 2. Nora ekarri nahiko zenuke hazkunde mentalitate gehiago? Nola egin dezakezu hori? 3. Zerk geldiarazten zaitu? Non aurki dezakezu aurrera egiteko energia? <p>Bikoteka:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Zein ekintza egiteko prest zaude orain aurrerapausoak ematen hasteko?
11:20	45m	Bazkaltzeko atsedena		
12:05	5m	Dinamizatzailea	Zozketatu talde bat dinamizazioa aurrera eramateko.	
12:10	1h 00m	Jarduera sortzea: jakin-mina eta erronka	<p>Talde bakoitzak bere jarduera egin behar du. Edukiak kapitalak ikastera bideratu behar dira.</p> <p>Ikaskuntza eta finkapena barne hartu behar dituzte. Hau sortzean, nahitaez jakin-mina eta erronka hartu behar dituzte kontuan (5. kapituluko zeregina). Aurkezterako orduan, bi faktoreak nola sartu dituzten esan beharko dute.</p> <p>Jarduerak ahalik eta zehatzena izan behar du. Beharrezko materiala beraiek ere sor dezakete.</p> <p><i>5. kapituluko ariketaren esteka.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • paperak, errotulagailuak
13:10	30m	Jardueren aurkezpena	Talde bakoitzak sortu duen jarduera/ataza aurkeztu beharko die besteei. Utzi euren artean komentatzen.	
13:40	10m	Atsedena		

13:50	30m	Trebetasun berri bat ikastea	<p>Etengabeko ikaskuntza estiloan, parte-hartzaileek trebetasun berri bat ikasteko erronka izango dute.</p> <p>Taldeen barruan, parte hartzaileak bi bikotetan banatu behar dira. Haien zeregina bakoitzak ikasteko trebetasun bat aukeratzea eta ahalik eta plan zehatzena egitea da. Guztiz zerikusirik ez duen trebetasun bat izan daiteke, edo haien lanbidearekin lotuta egon daiteke (atal digitaleko PEAT galdetegiaren emaitzak erabil ditzakete horretan laguntzeko).</p> <p>Plana jarduera zehatzetan antolatu behar da eta epe zehatza izan.</p> <p>Gomendatutako ekintza-lerroa:</p> <p>Hasteko, pertsona bakoitzak 5 minutu eman beharko lituzke zein trebetasun ikasi nahiko lukeen pentsatzeko. Ondoren, elkarbanatu. Gainerako denbora erditan banatu behar da, denboraren erdia pertsona baten planean eta beste erdia bestearen planean igarotzeko.</p> <p>Jarduera hau ikasteko beharrezkoak diren beste tresna batzuk ere pentsatu behar dituzte. Ikaskuntza presentziala edo digitala izango da? Beren planak beste pertsona batzuen inplikazioa barne hartzen al du?</p> <p>Bazkideek elkar sustatu beharko lukete hazteko mentalitate estiloan.</p>
14:20	15m	Hausnarketa	<p>Azkenik, berriro errepasatu irudimenezko irakaslearen ezaugarriak. Ba al dago inork gehitu nahiko lukeen zerbait?</p> <p>Mentimetroa erabiliz, eskatu parte-hartzaileei 1etik 5era baloratzeko gaur helburuetara hurbildu diren ala ez.</p>

Berriz ere eztabaidatu gutxien hurbildu ziren helburuak. Zer uste dute, non dago kausa? Zer hobetu liteke etorkizunean?

Ikus, gainera, entrenamenduaren hasieran Mentimetroan emandako erantzunak. Haien itxaropenak bete al ziren?

14:35

GUZTIRA IRAUPENA: 5h 35m

MATERIALA:

- sinesmenetan pertsonaia duen kartela
- fitxak/kartelak Sortzen dinamizatzailerak
- Taula (kontrolatu egin nuen/nezakeen; ez nuen kontrolatu/ezin nuen kontrolatu) eragin eremuan
- taula (Ezin dut kontrolatu; EZIN DUT kontrolatu) Eragin eremuan
- Irakaslearen irudia duen kartela Zabaltzen eragin eremuan
- paperak, errotulagailuak Sortzen jarduera: jakin-mina eta erronka

3 EGUNA

■ dinamizatzaile/izotz-hausle
 ■ ariketa
 ■ eztabaida/galdeketa
 ■ atsedena

ORDUA	IRAUPENA	TITLUA	DESKRBAPENA	INFORMAZIO GEHIARRIA	MATERIALA
09:00	5m	Sarrera	Banatu parte-hartzaileak 4ko talde berritan, azken aldiko desberdinak.	Taldeka, identifikatu talde-lanaren emaitzak aurkeztuko dituen izena eta pertsona bat.	
09:05	5m	dinamizatzailea	Talde batek dinamizatzailea egiten du (boluntario edo zozketa egin daiteke).		
09:10	15m	Goraipamena	<p>Taldeen barruan, parte-hartzaileek elkar goraipatu behar dute.</p> <p>Jasotako laudorioak idatzi eta Mentimetroan sartu beharko lirateke..</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Bilatu zure taldeko kide bat. Bere lanean gustuko dituzun gauzak identifikatu. Eman goraipamena zure taldekideari.</p> <p>Laudorioak jasotzen dituzunean, idatzi egin zaizun formulazio berean.</p> <p>Idatzi jasotako laudorioak Mentin-en. Oso zehatza izan.</p>	
09:25	15m	Pentsamendu finkoa edo hazkuntza pentsamendua?	<p>Eztabaida ezazu parte-hartzaileekin laudorio horiek hazkuntzaren edo pentsamolde finkoaren ezaugarri diren ala ez.</p> <p>Nola aldatuko lituzkete pentsamolde finkoa dutenak hazkunde bihurtzeko?</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Berrikusi laudorio idatziak. Pentsaera finkoaren edo hazkuntza pentsamenduaren antza al dute?</p>	

09:40	20m	Laudorioa aldatzen	<p>Talde barruan, eskatu parte-hartzaileei ikasgelan gertatzen diren 7-10 laudorio arruntei buruz hausnartzeko eta idazteko. Pentsamolde finko laudorioetan zentratu behar dute (7 min).</p> <p>Ondoren, talde bakoitzak bere laudorio orria pasatzen dio hurrengo taldeari. Haien zeregina laudorio hauek hazteko pentsamoldearen hizkuntzan zuzentzea da (7 min).</p> <p>Azkenik, laudorio orria jatorrizko taldeari itzuli beharko diote, haiek ere pentsamolde finkoaren goraipamenak konpontzeko ideiak jaso ditzaten.</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Idatzi ikasgelako laudorio-esaldi ohikoenen zerrenda.</p> <p>Bidali beste mahai batera. Gero, denek zuzentzen dituzte beste taldeko esaldiak laudorio finkoak hazkunde pentsamoldearen hizkuntzarekin ordezkatzuz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Orriak
10:00	30m	Zer esango zenuke?	<p>Taldeka, parte-hartzaileek 7. kapituluko ariketa gogoratu beharko dute. Eskatu lau egoerarako idatzi dituzten esaldiak elkarren artean partekatuz. Hau inspirazio gisa balio dezake.</p> <p>Ondoren, eskatu parte-hartzaileei argibideetako galderi buruz hausnartzeko.</p> <p>Horren ondoren, elkarrekin eztabaidatu (lagundu zeure burua oharretako testuarekin).</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Zer esango zenuke...</p> <p>... ahalegina egin baina ikaskuntzan aurrerapenik egin ez duen ikasle bati?</p> <p>...esfortzua inbertitzen ez duen eta nahi diren emaitzak lortzen ez dituen ikasle bati?</p> <p>...ikasle batek emaitza ona jasotzen duenean baina ahaleginik egin ez zuenean?</p>	
10:30	10m	Atsedendia			
10:40	15m	Feedbackaren garrantzia irakaskuntzan	<p>Eginkizuna euren taldeetan testu labur bat idaztea da, Franki irakaskuntzan iritzia zergatik den hain garrantzitsua azalduz.</p> <p>Deskribapena 100 hitz izan daiteke gehienez. 5 minutu dituzte, gero aurkeztu. Eztabaida labur bat dator ondoren. Konparatu aurkezpenak: non zeuden desberdintasunak?</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Frankekin berriro hitz egingo duzu (8 urteko mutikoa). Azal al dezakezu hizkuntza errazenean, zergatik da hain garrantzitsua irakaskuntzan feedbacka?</p> <p>Azalpena 100 hitz izan daiteke gehienez.</p>	

<p>10:55</p> <p>15m</p>	<p>Iritzi ona emateko bideak</p>	<p>"Zer esango zenuke" ariketari eta Franki egindako azalpenari dagokionez, ideia-jasa eta post-it notetan idatzi ditzakete zeintzuk diren feedback ona emateko moduak. "Iritzia ona emateko moduak" izenburua duen kartel batean itsatsi beharko dituzte.</p> <p>Azkenean, prestatzaileak idatzi dituen bideak laburbildu eta behar izanez gero gehiago gehitu beharko ditu (ikus oharrak).</p> <p>7. kapituluko ariketaren esteka.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • kartela: feedback ona emateko moduak • post-it-ak • errotulagailuak 	
<p>11:10</p> <p>25m</p>	<p>Feedback hirukotea</p>	<p>Antolatu itzazu ausaz hirukoteak (zozketa txartelak).</p> <p>Hirukote bateko pertsona bakoitzak rol bat du (hizlaria, laguntzailea eta begiralea). Hizlariak arazo bati, erronka bati, esperientzia bati buruz hitz egin behar du, laguntzaileak entzuten du eta erreakzionatu behar du, eta behatzaileak egoerari behatu besterik ez du egiten.</p> <p>Hiztunak pentsamolde finko bat hartu behar du.</p> <p>Eman 5 minutu hizlariari hasieran prestatzeko.</p> <p>7 minuturen buruan bozgorailua itzaltzen da. Behatzaileak feedbacka ematen dio laguntzaileari. Orduan hizlaria itzultzen da eta elkarrizketak jarraitzen du.</p> <p>Azkenean, hizlariak hazkuntza-pentsamenduaren iritzia ematen die bie.</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Sortu hiruko taldeak eta banatu rola:</p> <p>1. Hizlaria: partekatu zure lankidearekin arazo zaila, egoera zaila, esperientzia indartsua (pentsamolde finkoa).</p> <p>2. Laguntzailea: Saiatu hizlari bati laguntzen, lagungarria izan eta hazteko pentsamoldearen hizkuntza erabiltzen.</p> <p>3. Behatzailea: arretaz jarri bi pertsonen. Idatzi dena.</p> <p>7 minutu igaro ondoren</p> <p>Esku-hartze labur bat egingo dugu. Hizlariak aretotik irtengo dira. Behatzaileek iritzia emango diete Laguntzaileei.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • zozketarako txartelak

11:35	15m	Feedback hirukotearen hausnarketa	Hirukote bakoitzak esperientzia baten berri ematen du. Elkarrekin eztabaidatu.	<p>Eztabaida:</p> <p>Nola joan da ariketa?</p> <p>Zein erraza/gogorra izan zen hazkunde pentsamoldearen hizkuntza erabiltzea?</p> <p>Zer funtzionatzen du ondo? Non daude erronkarik handienak?</p>	
11:50	45m	Bazkaltzeko atsedena			
12:35	5m	Dinamizatzailea	Talde batek dinamizatzailea egiten du (boluntario edo zozketa egin daiteke).		
12:40	10m	Akatsak kudeatzea	<p>Akatsak kudeatzeko teoriaren sarrera laburra (oharrak).</p> <p>Akatsak kudeatzeko jarraibide hauetatik zein jotzen dute garrantzitsuena? (Botoa eman dezakete). Zergatik?</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 2 orri • Koloretako lapitzak
12:50	10m	Akats zimurta bat	Jarduera parte-hartzaile bakoitzak bere kabuz egiten du. Prestatzaileak urratsez urrats argibideak ematen ditu.	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Idatzi azken astean edo hilabetean egin duzun akats esanguratsu bat. 2. Eskuratu paper berri bat. Jarri paperean akatsarekin lotutako emozioak eta pentsamenduak. Zimurta. 3. Sentitu idatzitako emozioak eta bota papera horman/lurrera (kontu handiz). Erreparatu zure paperezko pilota non lurreratu den. 4. Begiratu paperari. Nola sentitzen zara orain akatsa? 5. Orain berreskuratu papera, desegin eta margotu lerroak (kolore desberdinak erabil ditzakezu). 6. Erreparatu lerroei. Zer adierazten dute lerro horiek? 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 orri • Koloretako lapitzak

13:00	10m	Akatsen oroigarri zimurtua	<p>www.mentimeter.com sareko plataforma erabiliz, parte hartzaileak nola sentitzen diren egiaztatzen dugu.</p> <p>Mentimetroak galdera bat dauka (hodei irekia): Zein emozio sentitzen dituzu momentu honetan?</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Gorde papera eta itsatsi koaderno batean/zure mahaian/horman, akatsen bat egiten duzunean begiratzeko.</p> <p>Oroigarri fisiko honek akatsak erabiltzera gomendatzen dizu garuna indartzeko, ikusten duzun bakoitzean.</p>	
13:10	10m	Akatsen indarra	<p>Elkarrekin, eztabaidatu akatsen eragina.</p>	<p>Eztabaida:</p> <p>Zergatik dira hain desatseginak akatsak ikasleentzat eta helduentzat? Zergatik saiatzen gara saihesten esanguratsuak ez badira ere?</p>	
13:20	20m	Akatsetatik ikastea	<p>Taldea, parte-hartzaileei infografia simple bat egiteko eskatzen zaie aholku moduan: nola sustatu akatsekiko jarrera positiboa.</p> <p>Argibideetako galderak erabili behar dituzte laguntzeko.</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Nola bultzatu dezaket hazkuntza pentsamoldea akatsen arloan - nirea eta besteena (ikasleak, adibidez) hazteko pentsamoldea?</p> <p>«Inoiz akats batek eragin al dizu arazo bati buruz sakonago hausnartzea?»</p> <p>"Zer akats egin dituzu zerbait pentsatzeko?"</p> <p>"Inoiz sentitu al zara harro akats bat egiteaz?"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • errotulagailuak, koloretzeko lapitzak
13:40	10m	6C irakaskuntzaren teoria	<p>Taldea, parte-hartzaileek 8. kapituluko ariketaren erantzunak partekatu beharko dituzte.</p> <p>Idea da ikustea 6C teoria aplikatzerakoan antzeko norabide batean pentsatu duten, edo zereginari beste era batera heldu dioten. Esan diezaiekezu zeregina oso zabal egituratuta zegoela, beraz, ez lukete kezkatu behar emaitza desberdinak badituzte.</p> <p>8. kapituluko ariketaren esteka.</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Gogoratu 8. kapituluko ariketa. Partekatu zure erantzunak talde batean.</p>	
13:50	35m	6C irakaskuntzaren teoria maila igo	<p>Parte hartzaileek azken aldian zeuden talde berdinetara itzuli beharko dute (prestakuntzaren bigarren egunean). Bazkalostean</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p>	

			<p>landutako zeregina hartu beharko dute “Jarduera sortzea: jakin-mina eta erronka”.</p> <p>Haien zeregina lehendik dagoen jarduera bat egokitzea da 6c teoria eta akatsekiko jarrera positiboa kontuan hartzeko. Beraz, jardueran ikasleek akatsak egin ditzaketen agertoki bat ere imajinatu beharko dute eta horren aurrean nola erreakzionatuko luketen (20 min).</p> <p>Amaieran, guztiek aurkeztuko dituzte jarduerak.</p>	<p>Pentsa ezazu zure zereginari jakin-mina eta erronkari buruz. Oraindik ez duzu amaitu! Orain zure zeregina zeregin horretan bertan eraikitzea da, 6C teoria eta akatsekiko jarrera positiboa sartzeko.</p> <p>Imajinatu agertoki bat non jardueran ikasleek akatsak egin ditzaketen eta zuk horren aurrean nola erreakzionatuko zenuke.</p>
14:25	10m	Hausnarketa	<p>Mentimetroa erabiliz, galdetu parte-hartzaileei nola sentitzen diren une honetan (hodei irekia).</p> <p>Nola motibatuta dauden ere baloratu dezakete (eskalak).</p> <p>Azkenik, eskatu parte-hartzaileei 1etik 5era baloratzeko gaur helburuetara hurbildu diren ala ez.</p> <p>Berriz ere eztabaidatu gutxien hurbildu ziren helburuak. Zer uste dute, non dago kausa? Zer hobetu liteke etorkizunean?</p>	
14:35				

GUZTIRA IRAUPENA: 5h 35m

MATERIALA:

- orriak [Laudorioa aldatzen](#)
- posterrak: [Iritzi ona emateko moduak](#) Iritzi ona emateko moduak
- post-itak [Iritzi ona emateko moduak](#)
- errotulagailuak [Iritzi ona emateko moduak](#)
- zozketa txartelak [Feedback trio-n](#)
- 2 orri x 2 in [Akatsak kudeatzen](#) | [Akats zimurtu bat](#)
- Koloretzeko lapitzak [Akatsen kudeaketan](#)
- Koloretzeko lapitzak [Zimurtutako akatsa-n](#)
- errotulagailuak eta lapitzak [Akatsetatik ikasten](#)

Day 4

■ dinamizatzaile/izotz-hausle
 ■ eztabaida/kontsulta
 ■ atsedenaldia
 ■ ariketa

ORDUA	IRAUPENA	TITULUA	DESKRIPZIOA	INFORMAZIO GEHIGARRIA	MATERIALA
09:00	5m	sarrera	Parte-hartzaileak 4ko talde berritan banatu, azkeneko alditik desberdinak.	Taldeka, aukeratu zein izango den mahaiaren antolatzailea.	
09:05	5m	Dinamizatzailea	Talde batek dinamizatzailea egiten du (boluntario edo zozketa egin daiteke).		
09:10	50m	WORLD CAFE METHDOA	<p>Ikasgela mahaietan banatuta egon behar da; talde bakoitza batean eserita dago. Pertsona bat da anfitrioi, hau da, mahai berean dago denbora guztian. Gainerako pertsonak txanda bakoitzean mahaiz aldatzen dira. Taulak ere zenbakitu ditzakezu aldaketak errazago antolatzeko.</p> <p>Guztira 5 txanda izango dira. Txanda bakoitzean, jarraibideetan agertzen diren galderetako bat eztabaidatzeko eskatuko zaie parte-hartzaileei. Txanda bakoitzean, denek galdera bera eztabaidatzen dute. 10 minutu dituzte galdera bat eztabaidatzeko. Entrenatzaileak denbora gelditzen du eta 10 minutuak amaitutakoan, bere seinalearen arabera, denak aldatzen dira.</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zein da benetako eta zein da irakasleen eginkizun aproposa ikasleen pentsamoldea garatzeko? Zer nolako pentsamoldea dute eragile nagusiek (irakasleak, ikasleak, gurasoak) online irakaskuntzari dagokionez? 2. Sareko irakaskuntza zorrotza izan daiteke ikasle eta irakasleentzat. Nola planteatzen duzue ikasleen motibazioan eragiteko? 3. Nola erabil dezakegu hazkunde mentalitatearen teoria pertsonen arteko harremanen arloan? Pentsatu zuzenean eta online irakaskuntza prozesuan. 4. On line irakaskuntzaren zein praktika on ezagutzen dituzu zure inguruetik? 	
10:00	10m	Atsedenaldia			

10:10	40m	WORLD CAFE METODOA. "Uzta"	<p>Parte hartzaile guztiekin eztabaida. Begiratu galdera bakoitza elkarrekin eta animatu parte-hartzaileak beren iritziak partekatzea. Galderak dituen kartel bat prestatu aldez aurretik. Eskatu parte-hartzaileei erantzunak post-it notetan idazteko eta kartelean itsatsi ditzatela. Hartu 10 minutu galdera bakoitzerako.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • galderekin kartela • post-it-ak • errotulagailuak
10:50	30m	Gamifikazioa eta ebaluazioa	<p>Parte-hartzaileek egunaren hasieran zeuden talde berdinetara itzuli beharko dute.</p> <p>11. kapituluko atazako erantzunak partekatu beharko dituzte. Ondoren, bi zeregin dituzte. Lehenik eta behin, proaktibitatea bultzatzen duten mota honetako zereginak nola ebaluatu (hazkuntza-pentsamenduaren printzipioetan) pentsatu behar dute. Beraz, nola ebaluatuko lukete proaktibitatea?</p> <p>Bigarren urrats batean, hau gamifikazioarekin nola egingo luketen pentsatu behar dute. Beraz, haien zeregina ikasleen aurrerapena ebaluatzeko jolas bat sortzea da.</p> <p>(20 min)</p> <p>Laguntza behar badute, ikasleen jokabideetan zentratzea animatu ditzakezu.</p> <p>Ondoren, talde guztien aurkezpena egingo da.</p> <p>Lotura 11. eta 12. kapituluetakako ariketetara.</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Pentsatu nola baloratuko zenuke proaktibitatea hazkuntzaren pentsamoldeari dagokionez?</p> <p>Zer gertatzen da gamifikazioaren bidez egin behar baduzu?</p> <p>Sortu joko bat zure ikasleen aurrerapena ebaluatzeko.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • orriak
11:20	45m	Bazkaltzeko atsedena			
12:05	5m	Dinamizatzailea	<p>Talde batek dinamizatzailea egiten du (boluntario edo zozketa egin daiteke).</p>		
12:10	1h 00m	Sortu irakaskuntza digital eraginkorraren gida	<p>Taldeka, parte-hartzaileek 9. eta 10. kapituluetakako ariketen erantzunak eztabaidatu beharko dituzte.</p> <p>Lehenik eta behin, egin beharrekoak eta egin beharrekoak eztabaidatu beharko lituzkete. Ondoren, eztabaidatu zein aplikazio erabili dituzten, zertarako balio duten, zer inpresio lortu duten, etab. Eztabaida biek 15 minutu baino gehiago iraun behar dute.</p>	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <p>Eztabaidatu taldean 9. eta 10. kapituluetakako ariketetako erantzunak.</p> <p>Lehenik eta behin, eztabaidatu egin beharrekoak eta ez egin beharrekoak buruzko zeregina. Erreparatu arreta berezia ez egiteari, maizago errepikatzen direnak.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • kartelak • post-it-ak • errotulagailuak



Bigarren zatian, irakaskuntza digital eraginkorraren gida bat egitea da haien zeregina. Hartu 10 minutu eta elkarrekin erabaki zein kategoria diren gakoak aholkuak egituratuago izateko.

Iradokitako kategoriak:

- Zer prestakuntza behar da irakaskuntza digitalaren aurretik?
- Nola ezarri irakaskuntza digitala - zer sartu behar du?
- Non daude tranpak?
- Zein izan daiteke balio erantsia?
- Adibide konkretuak dituzten materialak
- Arrakastarako funtsezko puntuen laburpena

Eztabaidatu parte-hartzaileek gehitu nahi duten kategoriarik dagoen. Azkenean, denek kategoria berdinei eutsi behar diete, aholkuak dokumentu batean konbina ditzaten.

Material digitalekin elkarri lagun diezaioke.

9. eta 10. kapituluetakako ariketaren esteka.

Ondoren, eztabaidatu ere norbaitek zein aplikazio erabili dituen, zertarako balio duten, zer inpresioa duen, etab.

Bigarren zatia:

Sortu irakaskuntza digital eraginkorraren azken gida!

13:10	10m	Atsedena		
13:20	40m	Jarraibide guztiak aurkeztea eta batzea	<p>Talde bakoitzak kategorien arabera aurkeztu beharko ditu jarraibideak.</p> <p>Aurkezpenen aurretik, eskatu pertsona bat boluntario izateko proposatutako jarraibideak ordenagailuan dokumentu batean idazteko. Ondoren, animatu pertsona bat edo pare bat prestakuntzaren ondoren dokumentua editatzeko boluntario jartzera. Helburua da prestakuntzaren ondoren, bakoitzak bere irakaskuntza digitalean laguntzeko material konkretua izatea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ordenagailua
14:00	10m	Banakako hausnarketa	Beraien sentimenduei buruzko hausnarketa - Erantzunak orri batean idatzi eta etxera eramateko eskatu.	<p>Parte-hartzaileentzako jarraibideak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • orriak <p>Zer hasi, eragin, aldatu edo ahaldun izan dizu gertaera hau pertsonalki?</p>

				Zer egingo duzu esperientzia berri/loritutako ezagutzarekin?
14:10	10m	Talde hausnarketa	Gogoratu prestakuntza-eguneko bi galderak. Ezer berririk ikasi al zuten? Ba al da zerbait gehituko zenioke haien erantzunei?	Parte-hartzaileentzako jarraibideak: Nola eragiten du hazkundearen pentsamoldeak hezkuntza digitalean? Nola eragiten du hezkuntza digitalak hazkundearen/pentsamolde finkoan?
14:20	15m	Prestakuntza-ebaluazioa	Mentimetroa erabiliz, galdetu parte-hartzaileei nola sentitzen diren une honetan (hodei irekia). Azkenik, galde iezaiezu azkeneko 1etik 5era baloratzeko ea uste duten hasieran jarritako helburuetara hurbildu diren. Berriz ere eztabaidatu gutxien hurbildu ziren helburuak. Zer uste dute, non dago kausa? Sustatu itzazu iritzi konstruktiboaren moduan ematera.	
14:35				

GUZTIRA IRAUPENA: 5h 35m

MATERIALA:

- kartela [WORLD CAFE METODOA](#)an galderekin: "Uzta"
- post-its x 2 [WORLD CAFE METODOA](#): "Uzta" | [Sortu irakaskuntza digital eraginkorraren gida](#)
- errotulagailuak x 2 [WORLD CAFE METODOA](#): "Uzta" | [Sortu irakaskuntza digital eraginkorraren gida](#)
- [Gamifikazioa eta ebaluazioko fitxak](#)
- kartelak [Sortu irakaskuntza digital eraginkorra gida](#)
- ordenagailuan [Gidalerro guztiak aurkeztu eta batzea](#)
- Fitxa [Banakako hausnarketa](#)

This project has been funded with support from the European Commission. This document reflects the views only of the project partners, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



This work is licensed under [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)