

NON DAGO MATERIALA?

<http://www.emakunde.euskadi.eus/nahikoeu/-/informazioa/unitate-didaktikoak/>

- **Sarrera librea**

Nahiko! programako material eta jolas guztiak Emakunderen web orrian daude era irekian eta inolako pasahitzik gabe erabiltzeko.

- **Zikloka antolatuta dago informazioa**

LHko lehenengo zikloa, bigarren zikloa eta hirugarren zikloa.



- **Ziklo bakoitzean 6 Unitate Didaktiko**

Unitate Didaktiko baten adibidea.

1 UD: Gorputza. Berdintasunez Hazi.

HELBURUA: Sexua gorabehera, neska-mutilek ezaugarri fisiko natural desberdinak izan ditzaketela ikusaraztea eta esperimintatzea, antzeko trebetasunak eta gaitasunak ikasi eta gara ditzaketela, eta guztiak direla errespetagarriak, osasungarriak, baliotsuak eta beharrezkoak norbere bizitzarako, familia bizitzarako eta gizarte-bizitzarako.

-  Irakasleen gida (PDF)
-  Ikasleen koaderno (PDF)
-  Familiaren koaderno (PDF)
- Abestia (ZIP, 4.1 MB)

Ipuina:

-  Luze eta Txiki (PDF)
- Luze eta Txiki (AVI, 30 MB)
- Luze eta Txiki (WMV, 22 MB)

Jolasa: Gorputzaren altxorra.  Konektibitatea baieztatu

- **ONLINE BERTSIOA**
- Deskargatzeko bertsioa:  Karta-sorta 1 (PDF) |  Karta-sorta 2 (PDF) |  Karta-sorta 3 (PDF) |  Karta-sorta 4 (PDF)

A. IRAKASLEAK MATERIALA EZAGUTU (ikasleekin saioak egin aurretik)

Material mota

- Material digitala
 - Emakunderen web orrian eskuragarri
 - Ordenagailuetan lantzeko aukera
- Material fisikoa
 - Emakunderen web orritik pdf-ak inprimatzeko aukera
 - 2017ra arte eskolei kutxetan banatutakoa

1. PROGRAMAREN INFORMAZIO OROKORRA

Liburuxka: programaren ikuspegi orokorra, bertan kokatzeko edota familiei banatzeko.

- Euskaraz: http://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/proyecto_nahiko_intro/eudef/adjuntos/nahiko.eus.pdf
- Gaztelaniaz: http://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/proyecto_nahiko_intro/es_def/adjuntos/nahiko.cas.pdf
- Ingelese: http://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/english_documents/eu_def/adjuntos/nahiko_english.pdf



Aukerak: familia bakoitzari USB batean sartu eta bidali. Ikastetxeko web edota plataformara igo.

Ikaskuntza gida: esperientzi pilotuen praktika onak eta ondorioak jasotzen ditu. Ikasleen saioak prestatzeko lagungarria (hezkidetzaren ikuspegitik zer behatu, galdetu, hausnartu, landu...).

- Euskaraz: http://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/proyecto_nahiko_intro/eu_def/adjuntos/nahiko_gida.pdf
- Gaztelaniaz: http://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/proyecto_nahiko_intro/es_def/adjuntos/nahiko_guia.pdf

2.5.2 2. UNITATE DIDAKTIKOAREN (SENTIMENDUAK) SAIO BEREZIA: MIMOEN TAILERRA

Gure sentimenduak eta gainerako ikasleekin sentimenduak sentitzea, ezagutzea, onartzea eta kudeatzea zen jardueraren helburua. Horretarako, masaje suabe eta erlaxagarri bat eman zioten elkarri (mimoak eta zaintzak eman eta jasotzeko sentimendu ugari piztu zituen ikasleengan) eta, horrela, hainbat sentimendu ezagutu, irudikatu eta komunikatu zituzten, mimo-jardueraren bidez (sudur gorria eta eskularru zuria jarrita) nahiz bizitzeko hainbat esparrutan istorio bat antzezuz (jolas sinbolikoa, musuzapi handi bat erabiliz).

Oro har, **ikasle gehienek** oso ondo pasatu zuten saioan eta neskek eta mutilak sentimendu berdinak bizitu, ulertu eta adierazi zituzten, hau da, euren buruari utzi gero, gauza bera sentitu dezaketela ulertu zuten, barregarri gelditzea edo esango dutenari beldurrik izan gabe.

Era berean, salto handia hauteman zen **teoriaren eta praktikaren** artean, hitzen (esparru formalak, ikastetxean) eta jolasen (esparru informala) artean. Teoria (unitate didaktikoa) ikasita

Familiek eta **irakasleek aldetara** esanguratsak nabarmendu zituzten NAHIKO! programan parte hartu zuten ikasleengan:

- Partaidetza handiagoa hauteman zuten etxeko lanetan, hitz egiteko gai eta moduetan, anai-arreben arteko harremanetan eta eskaeretan, hobeak sentimenduak adierazteko orduan, ikaslearen arteko beste harreman batzuetan...
- Ikasleek beren amek familian egiten duten lanaz jabetu ziren eta hura berariaz baloratzen eta eskertzen hasi ziren. Kasu batzuetan, familiak berrantolatze guren erantzukizunak eta lanak berdintasunez banatzeko helburuarekin.
- Ikasleek behar bezala ulertu eta barneratu zuten pertsona guztiek, hau da, gizon nahiz emakumeek, eskubide berdinak dituztela eta denok gure bizi-proiektu pertsonala egin eta hura aldatzeko eskubidea dugula.
- Ikasleek NAHIKO! programarekiko erreferentziak egin eta haren bidez ikasitako hunkuntza eta kontzeptuak, sinboloak eta balaiabideak, metaforak eta irudiak erabili zituzten ikastetxeko, familiako... beste eremu batzuetan. Lehen nola jorratu ez zekiten gauza askori buruz hitz egiteko, gatazkei itenbidea emateko, elkar ulertzeko...

2. UNITATE BAKOITZAREN MATERIALA

Guztia PDF formatuan. Material guztia eskuragarri dago 'pdf' formatuan:

- Irakaslearen gida
- Ipuinak
- Jolasak
- Ikasleen koadernoak
- Familien koadernoak

PDF artxiboak deskargatzeko aukera dago ordenagailuan erabiltzeko edota, nahi izanez gero, inprimatzeko. Hauek eskuratzeko, Internetera konexio arrunta izatea nahikoa da.

2.1. IRAKASLEAREN GIDA

Helburuak, edukiak, materialen eta jolasen, informazioa dator.

PDF formatoan: deskargatu, gorde eta inprimatu daiteke.

2.2. IPUINAK ETA JOLASAK

Ikasleekin erabili aurretik, ipuinak eta jolasetako materiala ezagutzea gomendatzen da.

PDF formatoan: deskargatu, gorde eta inprimatu daiteke.

Ipuinak zatika landu daitezke.

Abestiak 'zip' formatuan deskargatzen dira. 'Zip' artxiboa ireki eta kanta 'wav' formatuan zabalduko dugu.

Ohar teknikoa: 'zip' formatua konprimitzeko erabiltzen da, asko okupatzen duten artxiboak konprimitu eta horrela gutxiago okupatu dezaten.

Bideo-ipun bakoitza bi formatu ezberdinetan dago eskuragarri:

- 'avi' formatuan: edozein ordenagailu zein ipad-etatik irakurri beharko litzateke. Ezin baduzue, instalatu 'VLC media player' dohako programa eta ireki programa honekin.
- 'wmv' formatuan: Windows sistema operatiboa daukaten gailuetan bakarrik ikusi ahal izango da.

Jolas bakoitza honela antolatuta dago:

- 1- Hasierako tutoriala
- 2- Jolasa bera
- 3- Bukatu ondorengo laburpena

Online dauden jolasekin **fisikoki jolasteko aukera** ere badago, jolasen kartak, domino fitxak eta abar deskargatu eta 'pdf' artxiboak inprimatuz.

2.3. IKASLE ETA FAMILIAREN KOADERNOAK

Ikasleekin erabili aurretik, koadernoak ezagutzea gomendatzen da.

PDF formatoan: deskargatu, gorde eta inprimatu daiteke.

Koadernoak zatika landu daitezke: ariketa bat egin eta gorde, hurrengoan zabaldu eta beste bat egin.

B. IKASLEEK MATERIALA ETA JOLASA EZAGUTU (Jolasekin jolastu aurretik)

3. IKASLEEK MATERIALA EZAGUTU

Material fisikoa ala pdf formatuan dagoen materiala erabiliz, kartak, fitxak, galderak eta pertsonaiak ezagutu.

- **Hasieran talde osoarekin** edo gero, nahi bada, taldeka edo banaka.
- **Baliabideak:** arbela digitala eta proiektorea erabil daiteke PDFn dagoen materiala aurkezteko eta ondoren inprimatutako materiala erabili.
- **Jarduerak** inprimatutako materialarekin: banatu eta komentatu, horien deskribapenak egin. Horma-irudietan, mapa kontzeptualetan sailkatu. Laburpenak, erakusketak, aurkezpenak egin... Momentuko berriekin lotu, eskolako gertakariekin... Kartak, fitxak... asmatu...

4. IKASLEEK JOLASA EZAGUTU ONLINE TUTORIALA ERABILIZ

Jolasa eta unitatea ezagutu online bertsioa erabiliz eta tutoriala eginez.

- **Non dago tutoriala?**
 - Lehenengo zikloko jolasetan (LH1 eta LH2) irakasleari alta ematerakoan azaltzen da.
 - LH3tik aurrera berriz, ikasle bezala alta ematerakoan azaltzen da.
- **Hasieran talde osoarekin** edo gero nahi bada taldeka edo banaka.
- **Baliabideak:** arbela digitala, proiektorea edota ordenagailuak.

OHAR TEKNIKO GARRANTZITSUENAK

- Google Chrome eta Mozilla Firefox nabigatzaileak gomendatzen dira.
- Ordenagailu bakarrean jolastuz gero, nabigatzailearen leiho independenteak erabili.
- Noizean behin nabigatzailean "historialaren garbiketa" egitea gomendatzen da.

IRAKASLE ETA IKASLEA JOLASETAN ALTA EMATEKO PAUSUAK

DOKUMENTU HONEN AZKEN ORRIALDETAKO "INTERNETEN BIDEZ ONLINE JOLASTEKO JOLASAK" ERANSKINEAN JASOTZEN DIRA (9. orrialdetik aurrera).

C. JOLASAK ERABILI

5. JOLASAREN 3 ATALAK

Jolas bakoitza honela antolatuta dago:

- Hasierako tutoriala
- Jolasa bera
- Bukatu ondorengo laburpena

6. JOLASTEKO ERA AUKERATU

Unitatea ezagutu eta barneratu online bertsioa erabiliz, jolastuz.

Ikasleen adina eta kopurua, ordenagailu kopurua edo jolasarekin aritzen diren zenbatgarren aldia den kontuan harturik, **jolasteko era moldatu daiteke**:

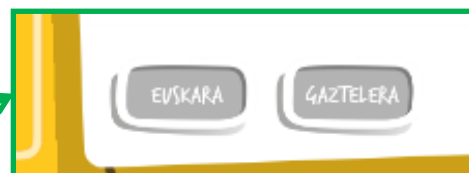
- a) **Arbela digitala edo proiektorearekin**. Oso egokia da lehen zikloko ikasleekin aritzeko eta, beste bi zikloetan ere, jolasa erabiltzen dugun lehen aldietan. Oso egokia da, baita ere, jolas aurreko tutoriala lantzeko eta jolastu ondorengo laburpena guztion artean egiteko.

Gutxienez, irakaslea eta jokalar bat eman behar dira altan. Nola?

- Ahal bada, irakaslea ordenagailu batean eta ikaslea arbela digitaleko ordenagailuan.
 - Ordenagailu bakarra badago, bi leiho independentetan egin behar da. **Leiho independenteak egiteko pausoak azken orriko E3 eranskinean aurki ditzakezue**. Zenbat eta leiho gehiago, orduan eta polikiago joango da jolasa.
- b) **Taldeka ordenagailu bakoitzean**. Binaka, adibidez, oso egokia da ikasle bien artean jolasen materialei, egoerei eta gaiei buruz gogoeta, eztabaida, adostasunak eta erabaki partekatuak lantzeko. Baita ere, ordenagailu gutxiagorekin jolastuz, jolasaren txanda motzagoa izateko.
- c) **Banaka ordenagailu bakoitzean**. Egokia da ikasle zaharrenekin aritzeko. Baita ere aurretik jadanik jolasa ezagutu eta jolastu denean. Ikasle askorekin jolasten bada, jolasaren txanda luzea izan daiteke.
- d) **Jolas talde eta partida ugari**. Gelako ikasle guztiak jolas talde eta partida berean jolasten dutenean, jolasaren txanda asko luzatu daitekeenez, jolas talde bat baino gehiago antolatu daiteke paraleloan partida ezberdinak jolastuz. Gomendioa: halakoetan, lehenengo talde bat osatu eta jolasten hasi. Ondoren, 2.taldea sortu eta jolasten hasi. Segi horrela, behar adina talde sortuz.

MUGA: Jolasak, **gehienez 12/14 jokalar**i jolasteko prestatuta daude. Hau da, pantailan aurpegitxo baten bidez 12/14 jokalar jaso eta bere txanda noiz den adierazteko.

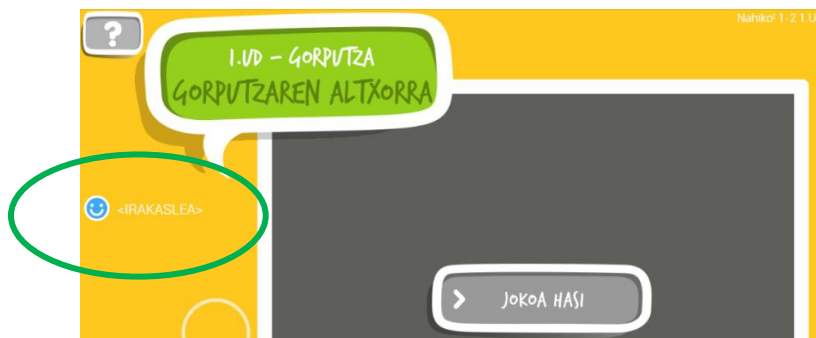
HIZKUNTZA: jokalar bakoitzak aukera dezake alta ematerako orduan, eta jokaldi berean batzuk hizkuntza batean eta besteak beste batean aritzeko aukera ematen du.



7. IRAKASLEARI ALTA EMAN

Beti eman behar zaio alta irakasleari lehendabizi.

Irakasleari alta emateko pausu guztiak dokumentu honen azken orrialdetako "INTERNETEN BIDEZ ONLINE JOLASTEKO JOLASAK" eranskinean jasotzen dira (9. orrialdetik aurrera).



8. IKASLEEI ALTA EMAN

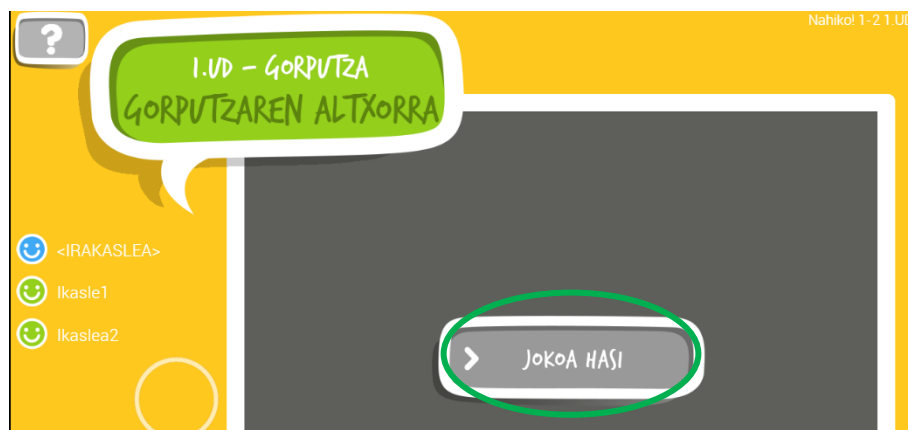
Irakasleari alta eman ostean, ikasle bati ala hainbati alta eman behar zaie.

Alta emateko pausu guztiak dokumentu honen azken orrialdetako "INTERNETEN BIDEZ ONLINE JOLASTEKO JOLASAK" eranskinean jasotzen dira (9. orrialdetik aurrera).



9. JOLASTU

Jolasa martxan jartzen da "jokoa hasi" botoia klikatuz.



Irakasleak bere pantailan ikusiko duena

OHAR TEKNIKO GARRANTZITSUENAK

- Google Chrome eta Mozilla Firefox nabigatzaileak gomendatzen dira.
- Ordenagailu bakarrean jolastuz gero, nabigatzailearen leiho independenteak erabili.
- Noizean behin nabigatzailean "historialaren garbiketa" egitea gomendatzen da.
- Konektibitate proba egin behar da konexio arazorik ez dagoela bermatzeko.

D. HAUSNARKETA: JOLASAREN LABURPENA ETA KOADERNOAK

10. JOLASAREN LABURPENA

Unitatearen online bertsioaren jolasaren bukaerako laburpena egin kontzeptuak finkatzeko.

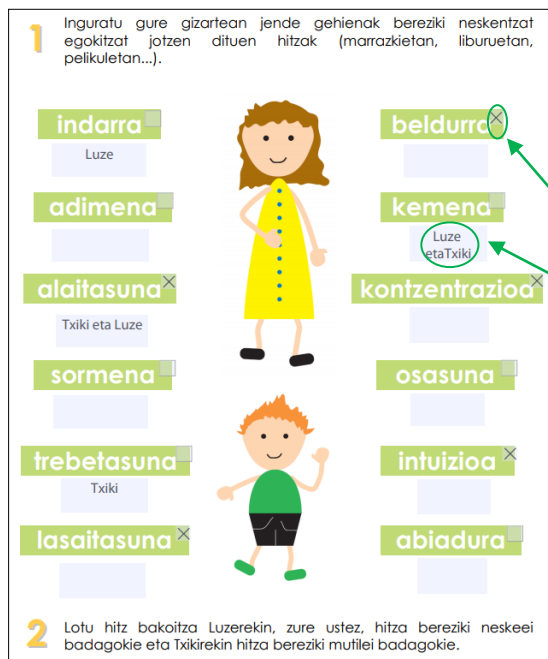
- **Non dago laburpena?**
 - Jokoa amaitzerakoan ikasle bakoitzari azaltzen zaio.
- **Hasieran talde osoarekin** edo gero nahi bada taldeka edo banaka.
- **Baliabideak:** arbela digitala, proiektorea edota ordenagailuak.

11. IKASLEAREN KOADERNOA

Jolastu ostean, ikaslearen koadernoak landu unitateko kontzeptuak barneratzeko.

- Ikasle eta familien koadernoak 'pdf' formatuan daude baina bereziak dira, izan ere, bertan idatzi eta argazkiak jartzeko aukera baitago.
- Koaderno hauek nabigatzailearekin zabaltzen baditugu, agian ezingo dituzue **editableak** diren atalak ikusi. Horregatik, gomendatzen da:
 - 'pdf' artxiboa ordenagailura deskargatu.
 - Adobe Acrobat programa edo antzekoren bat erabiliz ireki.
 - Ariketa egin eta artxiboa gorde.

1 Inguratu gure gizartearen jende gehienak bereziki neskentzat egokitutako jotzen dituen hitzak (marrazkietan, liburuetan, pelikuletan...).



2 Lotu hitz bakoitza Luzerekin, zure ustez, hitza bereziki neskeei badagokio eta Txikirekin hitza bereziki mutili badagokio.

Digitalizatzerakoan moldaketa txikiak egin behar izan dira, beraz, kontutuan izan ariketak egiterakoan:

- Inguratu: klikatuz "X" jarri
- Lotu: idatzi
- Eta antzekoak

- **Arbela digitala edo proiektorea** erabil daiteke eta talde osoarekin edota taldeka edo banaka egin.
- **Ikaslearen koaderno inprimatuta:** pdf artxiboa inprimatu daiteke eta ondoren taldeka edo banaka egin.

12. FAMILIAREN KOADERNOA

Unitatea amaitzerakoan, familiaren koadernoak etxera bidali haiek unitateko kontzeptuak ezagutu ditzaten eta etxean landu ditzaten.

- Ikasle eta familien koadernoak 'pdf' formatuan daude baina bereziak dira, izan ere, bertan idatzi eta argazkiak jartzeko aukera baitago.
- Koaderno hauek nabigatzailearekin zabaltzen baditugu, agian ezingo dituzue **editableak** diren atalak ikusi. Horregatik, gomendatzen da:
 - 'pdf' artxiboa ordenagailura deskargatu.
 - Adobe Acrobat programa edo antzekoren bat erabiliz ireki.
 - Ariketa egin eta artxiboa gorde.

4 Inguratu, zure familiaren laguntzarekin, ipuinaren arabera Luzei dagozkion hitzak kolore batekin eta Txikiri dagozkionak beste batekin.

indarra alaitasuna altuera kemena lidergoa

arintasuna trebetasuna sormena ardura

adimena oreka baikortasuna malgutasuna

► Hitz berberak dira Luze eta Txikirentzat?
► Zergatik?
Neska eta mutila direlako?
Bakoitza den bezalakoa delako?
Bakoitzak horrela ikasi duelako?

Digitalizatzerakoan moldaketa txikiak egin behar izan dira, beraz, kontutan izan ariketak egiterakoan:

- Inguratu: klikatuz "X" jarri
- Marraztu: irudi bat txertatu
- Eta antzekoak

6 Azaldu egiozue zuen seme edo alabari autonomiarako bidean zein beste jardunak ikasko dituen hemendik aurrera eta nola ikasiko dituen.

Idatzi edo marraztu hemen.

Sukaldatzen

- Familiaren koadernoaren **hizkuntza** aukeratu daiteke: euskaraz ala gaztelaniaz.
- **Etxera bidaltzeko era ezberdinak:**
 - Familia bakoitzari USB bidez koaderno interaktiboa bidali etxean lantzeko.
 - Eskolako plataforman Emakunderen esteka jarri, non dagoen, nola deskargatu eta nola gorde adieraziz: <http://www.emakunde.euskadi.eus/nahikoeu/-/informazioa/unitate-didaktikoak/>
 - Familiaren koadernoak inprimatu eta paperean bidali etxera.
- **Proposamena:** ikasleekin gelan koaderno interaktiboa lantzen denean, ariketa bera familiei proposatu etxean elkarrekin lantzeko.

E. ERANSKINA: INTERNETEN BIDEZ ONLINE JOLASTEKO JOLASAK

E1.OHAR TEKNIKOAK

13.NABIGATZAILE EGOKIA AUKERATU

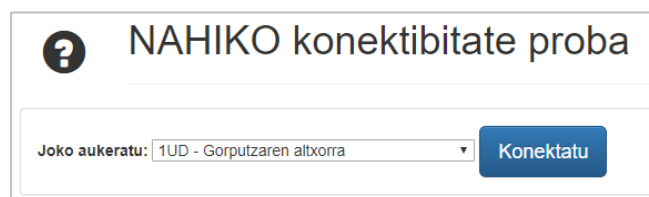
Google Chrome eta Mozilla Firefox gomendatzen dira.

Kontuz! Konektibitate proba egiterakoan, honelako pantaila azaltzen bazaizue:



beste nabigatzaile bat erabili hau azaldu dadin:

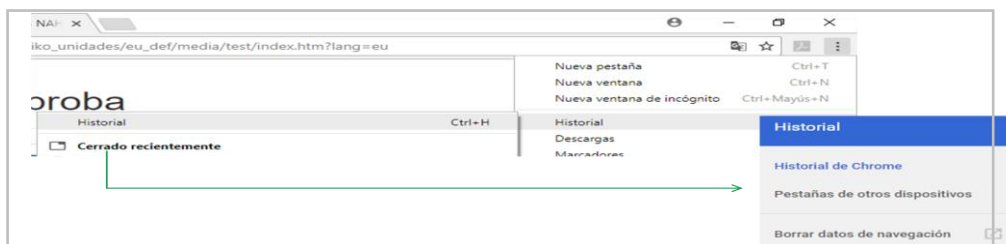
OSO GARRANTZITSUA: E3 ERANSKINA
Ordenagailu bakarrean jolastuz gero,
nabigatzailearen leiho
independienteak erabili.



14.HISTORIALAREN GARBIKETA

Noizean behin historialaren garbiketa egitea komeni da caché-a hustutzeko.

Nola? Nabigatzaileko "Historial"era joan eta bertan datuak ezabatu.



15.KONEKTIBITATE PROBA

Zergatik? Internet bidez jolasteko konexio egokia eta egonkorra behar delako eskolako sarea eta Nahiko! jolasen zerbitzariaren artean.

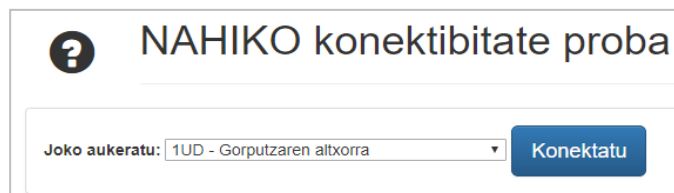
Nola? Emakundeko orrian sartu, Nahiko! programan:

<http://www.emakunde.euskadi.eus/nahikoeu/-/informazioa/unitate-didaktikoak/>

- Konektibitate test-a martxan jarri
- Pausu guztiak ikusteko klikatu

Emaitza, semaforoak:

- Berdea - ona
- Horia - normala
- Gorria- txarra



3004 errorea:

Errore hau antivirusa, konexio-filtroak, etabarrekin erlazionatuta egon daiteke.

Nola konpondu? Ikastetxe publikoak: CAU delakoari deitu. **Telefonoa: 901 101 132**

E. ERANSKINA: INTERNETEN BIDEZ ONLINE JOLASTEKO JOLASAK

E2. IRAKASLEA ETA IKASLEAK ALTA EMATEKO PAUSUAK

16. JOLASTEKO ERA AUKERATU

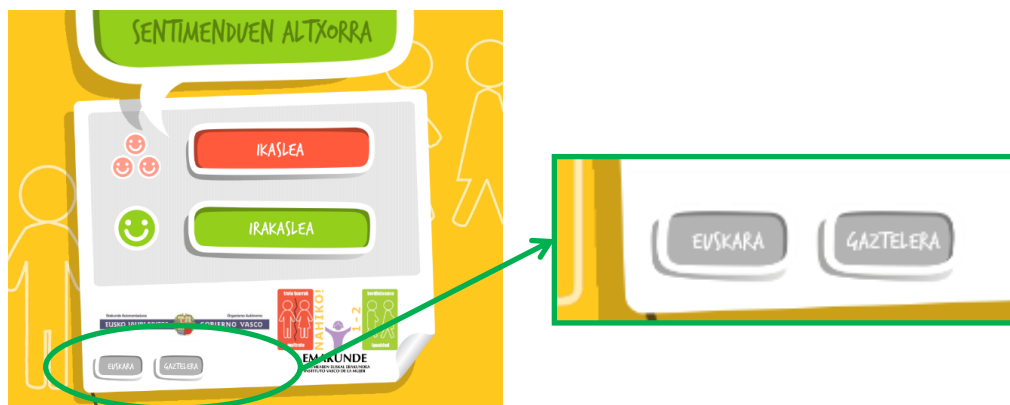
Ikasleen adina eta kopurua, ordenagailu kopurua edo jolasarekin aritzen diren zenbatgarren aldia den kontuan harturik, **jolasteko era moldatu daiteke** (ikus 6. atala, 5. orrialdean):

- Arbela digitala edo proiektorearekin. Ahal bada, 2 ordenagailurekin. Bakarra badago, **garrantzitsua: leiho independenteak zabaldu behar dira (ikus E3 eranskina)**.
- Taldeka ordenagailu bakoitzean. Binaka, adibidez.
- Banaka ordenagailu bakoitzean.
- Jolas talde eta partida ugari. Halakoetan, lehenengo talde bat osatu eta jolasten hasi. Ondoren, 2. taldea sortu eta jolasten hasi. Segi horrela, behar adina talde sortuz.

OHARRA: Jolasak, **gehienez 12/14 jokalar**i jolasteko prestatuta daude. Hau da, pantailan aurpegitxo baten bidez 12/14 jokalar i jaso eta bere txanda noiz den adierazteko.

17. IRAKASLE ETA IKASLEAK ALTA EMATEKO PAUSOAK

- Hizkuntza** jokalar i bakoitzak aukera dezake, eta jokaldi berean batzuk hizkuntza batean eta besteak beste batean aritzeko aukera ematen du.



- Jolas bakoitzean **orden honetan** eman behar dira altan irakaslea eta ikasleak. **Kontuan izan ezin direla espazioak erabili, soilik hizkiak ("ñ" ez du onartzen) eta zenbakiak onartzen ditu.**

- Irakaslearen alta** datu hauek betez egiten da:

Sar ezazu zure izena edo ezizena eta sakatu "Sartu" jokoan sartzeko.

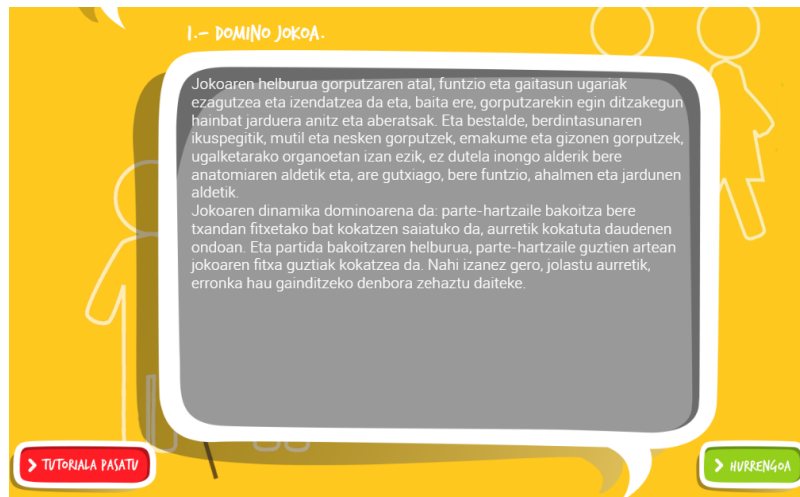
IRAKASLEA	Ikastetxearen izena eta joko-taldea sartu (zure joko-taldea une honetan jolastuko duen ikastetxeko talde bakarra baldin bada 1 zenbakia utzi dezakezu). GARRANTZITSUA: ikastetxearen izena eta joko-taldea jokalar i guztiei eman behar zaie irakaslearekin batera jolastu dezaten.
(sartu ikastetxearen izena)	
1 Joko-taldea	

Kontuan izan guztiek berdin-berdin idatzi beharko duzuela ikastetxearen izena.

Jokoaren tutoriala azalduko zaigu orduan.

Bi aukera ditugu:

- tutoriallean aurrera egiteko "Hurrengoa" botoi berdeari sakatu,
- ala tutoriala saltatzeko aukera ere badago "Tutoriala pasatu" botoi gorriarekin.



Tutoriala bukatutakoan, **jokoa konfiguratzeko aukerak** azalduko dira.

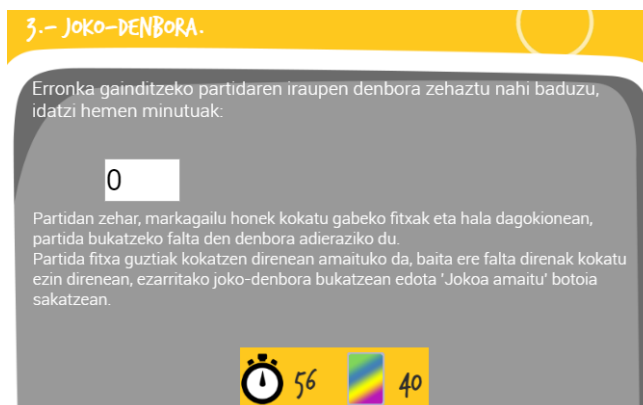
Adibidez, hitzak erabili nahi diren; ala 4 karta-sorta badaude, nahi dugun karta-sorta(k) aukeratzeko.



Jolasteko denbora ere zehaztu daiteke jolasetan.

Hainbat jolasetan, **puntuazio maximoa** zehaztu daiteke, puntu horiek lortzen direnean jolasa amaitzen delarik.

Horretaz gain, irakasleak beti du, bere pantailan, **jolasa bukatzeko botoia**.



Pausu guztiak jarraitu ostean, honako pantaila azalduko zaigu, non Irakaslea ikusten den eta jolasa hasteko prest dagoen. Pantaila honetara iristean, irakasleak itxaron egin behar du ikasleak jokoan sartu arte.



4- Hurrengo pausua ikasle bakoitzaren alta ematea da, datu hauek betez:

Sar ezazu zure izena edo ezizena eta sakatu "Sartu" jokoan sartzeko.

(sartu izena edo ezizena)

(sartu ikastetxearen izena)

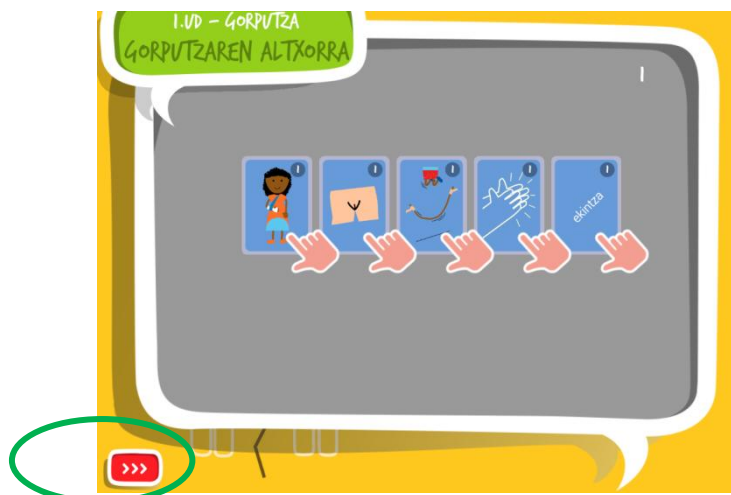
1 Joko-taldea

Zure irakasleari ikastetxearen izena eta joko-taldea eskatu beste ikasleekin jolastu ahal izateko.

Garrantzitsua:

- Beharrezkoa da **ikastetxearen izena guztiek berdin** idaztea.
- Kontutan izan **ezin direla espazioak erabili**, soilik hizkiak (**"ñ" ez du onartzen**) eta zenbakiak onartzen ditu.
- Ikasleak, **gehienez, 12/14 jokalariko** joko-taldeetan banatu daitezke eta hainbat partida paralelo jolastu. Joko-talde bakoitzeko ikasleek joko-talde zenbaki berbera idatzi behar dute.

Ikasleari ere **tutorial bat** azalduko zaio. Tutoriala saltatzeko aukera dago botoi gorriari emanaz. Adibidez, jolastu den lehen alditan jadanik tutoriala egin bada eta jolasa jadanik ondo ezagutzen denean.



Tutoriala egin ala saltatu ondoren, **honako pantaila** azalduko zaigu, non Ikaslea ikusten den:



5- Jolas gehienetan, jolastu ahal izateko, gutxienez irakaslea eta bi jokalaria behar dira. Honako konfigurazioa beraz:



Ikasleek beren pantailetan ikusiko dutena

Aurpegitxoek koloreak:

- **Berdea:** jolasean alta eman duten jokalaria.
- **Urdina:** pantalla horretako jokalaria.
- **Zuria:** txanda duen jokalaria.
- **Grisa:** jolasetik atera den jokalaria, ekipoa konexioa galduta adibidez. Jolasa hasi aurretik alta eman badu (aurpegi berdea izan badu), zehazki izen bera erabiliz berriro sartu eta konektatu ahal izango du. Baina, bitartean, jolasa ez da geldituko, aurrera egingo du.

Gogoratu: Jolasak, **gehienez 12/14 jokalaria** jolasteko prestatuta daude. Hau da, pantailan aurpegitxo baten bidez 12/14 jokalaria jaso eta bere txanda noiz den adierazteko lekua dute.

6- Orain bai, irakasleak "Jokoa hasi" botoia sakatu dezake jokoa has dadin.



Irakasleak bere pantailan ikusiko duena

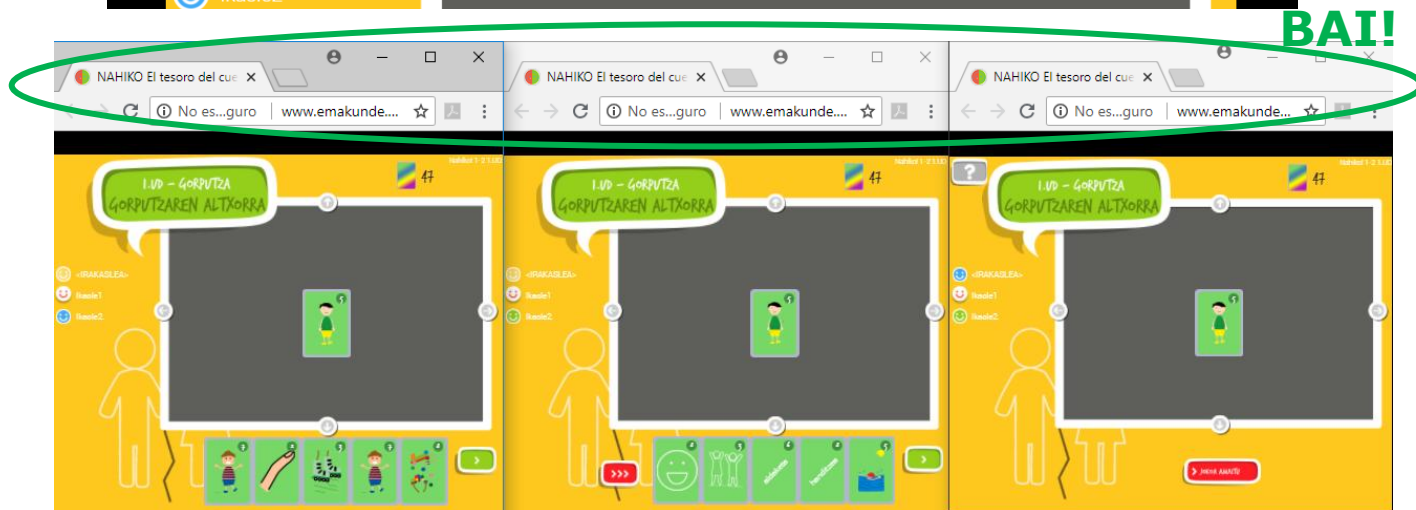
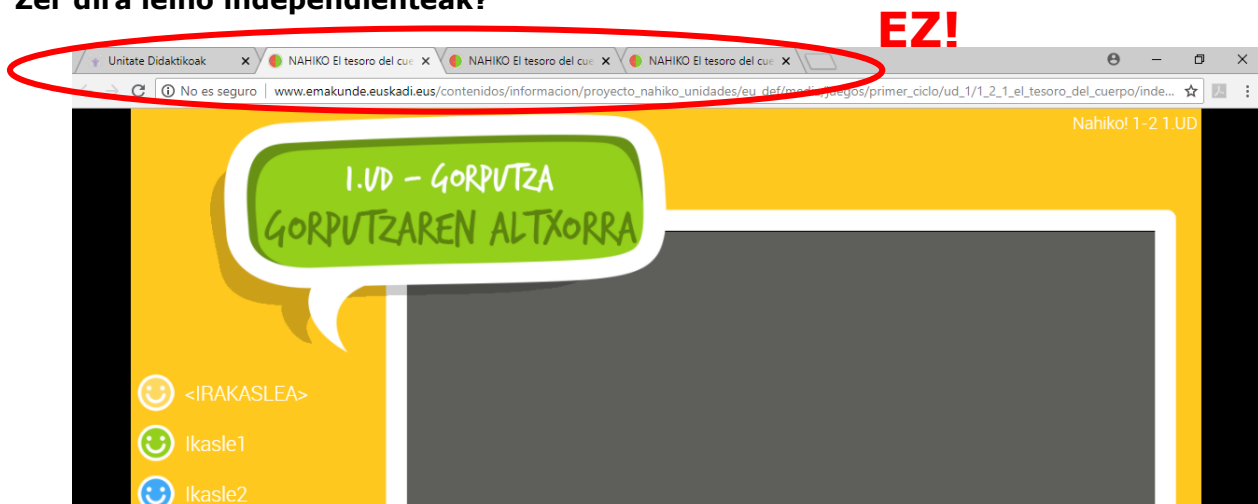
E. ERANSKINA: INTERNETEN BIDEZ ONLINE JOLASTEKO JOLASAK

E3. NABIGATZAILEAN LEIHO INDEPENDIENTEAK NOLA SORTU

18. LEIHO INDEPENDIENTEAK SORTU

Gogoratu, jolasteko ordenagailu bakarra erabiltzen bada, jolasteko leiho independenteak erabili behar direla.

Zer dira leiho independenteak?



Nola sortzen dira?

1. Lehendabizi, eskubiko botoiarekin klikatu "ONLINE BERTSIOA" estekan eta 2. aukera "Abrir enlace en una **ventana** nueva" klikatuz leiho independente bat sortuko da. Errepikatu behar adina bider.

Jolasa: Gorputzaren altxorra. Konektibitatea baieztatu	
• ONLINE BERTSIOA	
• Deskargatzeko sorta 4 (PDF)	- Abrir enlace en una pestaña nueva - Abrir enlace en una ventana nueva - Abrir el enlace en una ventana de incógnito

2. Ondoren, leiho bakoitzaren eskubialdean dagoen ikono hau klikatuz, leihoak txikitu egingo dira eta gure pantailan antolatu beharko ditugu tamainak eta kokalekuak egokituz.