

*KONTAKLIK* – IRAKASLEENTZAKO GIDA DIDAKTIKOA



## KONTAKLIK GIDA DIDAKTIKOA

## AURKIBIDEA

1. Zer da <i>Kontaklik</i> ?	3. orria
2. Metodologia	4. orria
2.1. Gaiak	4. orria
2.1.1. Enpatia	5. orria
2.1.2. Harremanen kudeaketa	7. orria
2.1.3. Lidergoa eta talde funtzionamendura igarotzea	9. orria
2.2. Metodologia saioak	10. orria
2.2.1. 1. Saioa	10. orria
2.2.2. 2. Saioa	12. orria
2.2.3. 3. Saioa	14. orria
3. Metodologia orokorretik askebideetara	16. orria
3.1. Askebideetan <i>Kontaklik</i> nola txertatu	17. orria
3.2. Erabilera gida	18. orria
3.2.1. Ongi etorri sormenaren mundura	18. orria
3.2.2. Nor zara?	19. orria
3.2.3. Zure istorioari izenburua eman	20. orria
3.2.4. Istorioa sortu, idatzi, pentsatu	21. orria
3.2.5. Eszenak eta sekuentziak definitu	23. orria
3.2.5.1. <i>Kontaklik</i> -en eszenak sortu	25. orria
3.2.6. Bunbuiloak eta audioak definitu	27. orria
3.2.6.1. <i>Kontaklik</i> -en pertsonaiak gehitu	29. orria
3.2.6.2. <i>Kontaklik</i> -en testuak gehitu	30. orria
3.2.6.3. <i>Kontaklik</i> -en audioak gehitu	31. orria
3.2.7. Animazioak definitu	33. orria
3.2.7.1. <i>Kontaklik</i> -en animazioak txertatu	33. orria
3.2.8. Zeuk sortutako irudi berriak gehitu	35. orria
3.2.9. Sortu duzuen istorioa ikusi eta entzun	38. orria
3.2.10. Zure istorioa partekatu	39. orria

## 1. ZER DA *KONTAKLIK*?

---

*Kontaklik* ukimenezko pantailak dituzten gailuetan (bai Android zein IOS sistema eragileak dituztenak), zein mahai-gaineko ordenagailuetan erabiltzeko materiala da. Material hau Lehen Hezkuntzan erabiltzeko pentsatua dago, Haziak egitasmoaren metodologian erabiltzeko baliabide osagarri gisa.

Haziak proiektuaren barruan lau 'Askebide' diseinatu dira ('Esan ipuinekin', 'Esan irudiekin', 'Esan rap-arekin' eta 'Esan gorputzarekin'). *Kontaklik* egitasmoa lehenengo bietan erabiltzeko pentsatua dago, tailer horietan ematen diren dinamiken osagarri gisa.

*Kontaklik*-en bidez hurrek euren barne mundua azalertzeko ipuinak eta komikiak sortu ahal izango dituzte. Horretarako pertsonaiak, elementuak eta eszenategi desberdinak bakarka zein taldean landuko dituzte, *Kontaklik*-en kargatuko dituzte eta narrazio sorkuntza guztia bitarteko digitalen bidez burutuko dute (audioak, testuak, oinarrizko mugimenduak edo animazioak).

Jarraian metodologia orokorra azalduko dugu eta irakasleek material hau zertarako, noiz eta nola erabili argituko dugu gida honen bidez.

Bide batez jakin ezazu material hau Creative Commons BY-NC-SA 3.0 lizentziapean zabaltzen dela. Horrek esan nahi du edukia kopiatu, banatu, lan eratorriak sortu eta jendaurrean zabal ditzakezula. Beti ere egiletza aitortuz eta jaso duzun baldintza beretan egiten baduzu.

Material honek **Hezkuntza, Hizkuntza Politika eta Kultura sailaren onospena** du.

## 2. METODOLOGIA

---

*Kontaklik* nola erabili ulertzeko funtsezkoa da lehendabizi Haziak egitasmoaren metodologia orokorra azaltzea eta ulertzea, metodologia horren barnean kokatu behar baita *Kontaklik* materialaren erabilera.

Lehenik eta behin ulertu behar da Haziak egitasmoaren baitan botere harremanak lantzeko metodologia zehatza garatu dela. Metodologia honek egitasmoaren baitan sortutako material guztia nola erabili proposatzen du zehatz-mehatz. Izan ere, material orok helburu eta zertarako zehatza dauka eta dinamika komun eta orokor bati erantzuten dio, pertsona bakoitzak bere barrutik kanpora proiektatu behar du sorkuntza, emozioak, pausatuz, norberaren barrua ezagutzuz, ulertuz eta azkenik kanpora ateraz... Atal honetan metodologiaren planteamendu orokorra kontsultatu ahal izango duzu eta amaieran *Kontaklik* materialaren erabilera zer testuingurutan kokatzen den ulertuko duzu.

Metodologia orokorra hiru saioz osatua egongo da.

Baina saioen deskribapena egin aurretik, metodologia honen bidez **landu nahi diren gaien aurkezpena** egingo dugu.

### 2.1. GAIK

---

Funtsean hiru gai nagusi joratu nahi dira, adinen arabera desberdinak:

- 7 urtera arteko haurrak: **Enpatia** eta **Harremanen kudeaketa**
- 12 urtera arteko haurrak: **Lidergoa eta norbanakotik talde funtzinamendura igarotzea**

### 2.1.1. ENPATIA

---

#### Zer adierazi nahi dugu Enpatia hitzarekin?

Bestearen azalean jartzea eta arreta edukitzea besteekiko ditugun jarrerekin. Ondorioz, **besteekiko sentsibilitatea** landu beharrari buruz ari gara.

Baina gai horrekin erlazionaturik daude bestelako gaiak: Ondokoaren **EZaren eta/edo frustazioaren onarpena**.

Bakoitza den bezalakoa da (askotan geneek markatutako ezaugarriak dira, *'ni txikia naiz gurasoak txikiak direlako'* eta abar) eta inguruak ezaugarri horiek errespetatu behar ditu. Baina era berean norberak bere ezaugarri fisikoen eta izaeraren onarpen zintzoa zein ausarta egin behar du, aurrean duen munduaren irain kutsuari aurre egiteko tresna gisa (**barne ahalduntzea**).

#### Enpatia ezak gelako bizikidetzan sortzen dituen arazoak/egoerak eta aurre egiteko moduak:

Hurrek desberdinak direnak mespresatzen dituzte. *"Zu potoloa zara", "Zu txarra zara futbolean", "gafotas", "nik ez dut honekin lan egin nahi matematiketan txarra delako"...*

Irakasleek garatu behar dituzten erantzunak egoera horien aurrean:

**'Gustatuko al litzaizuke zuri hori esatea?'** Ez dago ezer txarrik potoloa izateagatik (baldin eta arazo nutrizionalik ez dagoen), ez da txarra futbolean txarra izatea, hau da... ez dago gaizki prototipotik at egotea.

Enpatiari begira, furtolaren adibidean, irakasleak emandako irtenbidea iraina eragiten dionari: **'Zu horrelakoa izateko trebatu zara futbolean baina hasieran ez zinen horrelakoa, trebatu zara horretan... eman aukera besteari ere'**.

**Patroia:** Gehienetan eragiten duena eta sufritzen duena pertsona insegurua izan ohi da eta bere balioa nabarmentzeko bestearen gainetik geratu behar da eta aldiz, bestaldean dagoenak, hau da, irainak jasatzen dituenak, ez daki besteari aurre egiten. Askotan ordea, bestea sufritzen ari dela konturatzen direnean, ekintza desegokia egin duenak ere gaizki pasatzen du.

### Testuen lanketak egiterakoan kontuan izan beharreko oharrak

Zer nahi dugun	Zer ez dugun nahi
Neska eta mutilen estereotipoak zaindu (triste, alaia, futbolaria, dantzaria, indartsua...)	Neska eta mutilen estereotiporik ez
Hiztegi zorrotza eta parekidetasuna zaindu.	Super eroirik EZ
Norberaren izaerari balioa eman.	Besteak esaten duenak dauka garrantzia EZ
Aukerak eman besteei nahi dutena adierazteko	
Desberdintasuna onartu. Desberdintasunak aberastasuna ematen du.	
Hartzailea haurra izan arren, aurkezten den arazoa zeharka sentitu behar du identifikazio zuzenetik haratago.	

### Irudien lanketak egiterakoan kontuan izan beharreko oharrak

Zer nahi dugun	Zer ez dugun nahi
Arropetako koloreak zaindu (arrosak, urdinak...)	Neska eta mutilen estereotiporik ez
Pertsonaien inguruko irudiak zaindu (lekuak, hormak, zehar lerro moduan gaiak landu baldin badaitezke bikain)	Super eroirik EZ
Ona litzake pertsona edo animalia mota desberdinak agertzea	
Itxura desatsegina duen persona ona izan daiteke	
Neskak ere futboleak	
Mutilak ere sokasaltoan	

## 2.1.2. HARREMANEN KUDEAKETA

---

### Gaiaren kokapena

Egoera desberdinei egingo diegu aipamen:

- Beste gelakide batekin harremana egin nahi dute baina askotan ez dakite nola bideratu eta ingurukoa jotzen edo iraintzen dute ('*tonto*', '*Potolo*'...). Hiztegia badaukate baina askotan ez dakite nola adierazi. Hitza kokatzen lagundu behar zaie, pulsiboak dira eta pausatu gabe ekintzara pasatzen dira: errekurtso azkar bat da baina ondorioak ez dira egokiak baldin eta beti halako jarreretara jotzen badute edo eta gerora zuzentzen ez badira.

Hitz egitera pasatzen denean orduan egoera kontrolatzen da eta irtenbidea ematen zaio. Irtenbidearentzako bidea bilatzeak, pausatzeak eta egoera bere osotasunean ulertzeak dituen abantailak erakutsi behar zaizkie haiek beraien kabuz egin dezaten.

- Arreta deitzeko agresioa edo bestearen gainetik pasatzea.
- Harremantzeko baliabiderik ez eta bakartzen direnak, gauzak kanporatzeko arazoak dituztenak (ez hitzez ez fisikoki adierazten ez dutenak). Barnea indartu eta ideiak kanporatzeko baliabideak ematea gakoa izan daiteke.

Kasu guztietan harremanetan jartzeko estrategia eza dago.

Erlazionaturik dauden bestelako gaiak: **Ondokoaren EZaren eta/edo frustazioaren onarpena**. Ez esaten eta jasotzen ikastea. Ezetzari aurre egiten ikastea.

### Harreman kudeaketa desagokiak sortzen dituen arazoak/egoerak:

- Haur bat jolasten ari da eta bat batean beste batek deus esan gabe jostailua kentzen dio: bigarrenak lehenengoarekin jolastu nahi du baina jostalua eskatu beharrean kendu egiten dio.

- Bat eraikuntzak egiten dago eta besteak lana apurtzen dio.
- Gosaria kentzen dio ume batek besteari.
- ...

**Patroia:** Askotan pultsiboak diren ikasle horiek arazo gehiago dituzte irakurtzeko edo idazteko, zentratu behar direnean kostatzen zaie, baina ez da orokorra.

### Testuen lanketak egiterakoan kontuan izan beharreko oharrak

Zer nahi dugun	Zer ez dugun nahi
Neska eta mutilen estereotipoak zaindu (triste, alaia, futbolaria, dantzaria, indartsua...)	Neska eta mutilen estereotiporik ez
Hiztegi zorrotza eta parekidetasuna zaindu.	Etiketak eta irainak
Tonto beharren ' <i>despistatua</i> ', edo ' <i>gau txarra pasa duzu</i> ', edo ' <i>ikasten ari zara</i> ' bezalako esamoldeak	Tonto, gaiztoa...
Hartzailea haurra izan arren aurkezten den arazoa zeharka sentitu behar du identifikazio zuzenetik haratago.	Super eroirik EZ

### Irudien lanketak egiterakoan kontuan izan beharreko oharrak

Zer nahi dugun	Zer ez dugun nahi
Arropetako koloreak zaindu (arrosak, urdinak...)	Neska eta mutilen estereotiporik ez
Pertsonaien inguruko irudiak zaindu (lekuak, hormak, zehar lerro moduan gaiak landu baldin badaitezke bikain)	Fisikoak ez markatzea ekintza edo izaera estereotipatua.
Ona litzake pertsona edo animalia mota desberdinak agertzea	Pulstiboa dena ez izatea oso handia (agian irudi atsegina izan dezake...)
Itxura desatsegina duena pertsona ona izan daiteke	Super eroirik EZ.
Neskak ere futboleant, mutilak ere sokasaltoan	



### 2.1.3. LIDERGOA ETA NORBANAKOTIK TALDE FUNTZIONAMENDURA IGAROTZEA

---

#### Gaiaren kokapena

Lidergoak direla eta botere desorekak ematen dira, haur batzuk besteen gainetik daude. Hierarkia desegokiak sortzen dira. Azpian daudenak iritziak emateko **beldur** dira, lidergoa edo boterea dutenengatik beti baldintzatuak. Modu honetara liderrenak ez diren beste iritziak desagertzen dira, azpian dauden horiek deuseztatu egiten dira, eta menpekotasun bat gertatzen da.

Liderrak boterea kudeatzeko gaitasunik ez eta jainkotu egiten da, diktadore bihurtzen da. Lider horren ondora edo berau indartzera gehienetan, ezintasuna, noraezean dabilen jendea inguratzen da eta horiek laguntzen diote lidergoan.

Taldeak, nahiz eta jakin, gertatzen ari den egoera bat ez dela egokia, ez du salatzen, defendatu baizik. Liderrak markatzen du edozein gaierikiko jarrera eta besteak gainera argudioak bilatzen dituzte gaizki dagoen hori defendatzeko. Egoera horretan daudenean, itsututa egoten dira eta ez dira gai bereizteko zer den zuzena eta zer ez den, horregatik **STOP** bat behar izaten dute eta **pentsatzen jarri**. Une horretan gai dira bereizteko eta ulertzeko baina eusgarriak behar dituzte (indarra, beraien buruarengan ziurtasuna...) bestela ezin izaten dute ongi dagoena defendatu.

**Adin honetan oso garrantzitsua da talde bateko partaide sentitzea, presente egotea, hautatua sentitzea, koadrilen sorrera ematen da beldurrak sortzen dira:** ez onartua sentitzearena, bakarrik gelditzearena. Hau ez gertatzeko liderrak esaten duena egiten da, nahiz eta jakin gaizki dagoela. *'Lehenengo nire burua salbatuko dut, hau da, ongi dagoena defendatzen badut, agian ez naute onartuko, hobe taldeko partaide izatea eta isilik egotea'*.

Gelakide, lagun batzuk **ezikusiak** bihurtzen dituzte, hau da ez dituzte kontuan hartzen eta egoera hau jasaten duenarentzat oso gogorra da. Ez diote jaramonik egiten (ez diote deitzen ateratzeko, ez dute taldeak egitekotan berarekin kontaktzen...) eta aipatu dugu adin honetan zein garrantzitsua den taldeko partaide sentitzea, aukeratua sentitzea.

**Adin honetan baita ere, arauak hausten hasten dira eta hori ohore bat da, bereziki mutilengan.**

### Lanketa egiteko garaian zer nahi dugun eta zer ez dugun nahi

Zer nahi dugun	Zer ez dugun nahi
Lider arrunta bere jatortasunak erakartzen duena izatea, ez zerbaitetan ona izateagatik edo bere jarrera inposatzeagatik	Neska eta mutilen estereotiporik ez
Hiztegi zorrotza eta parekidetasuna zaindu.	Super eroirik EZ
Liderraren inguruko pertsonak protagonismoa izatea, ezberdinak izatea, aniztasuna adieraztea nolabait. Denak ez gara berdinak eta liderrak horiek onartzea (beraien lagun mina izatea adibidez )	Besteak esaten duenak dauka garrantzia EZ
Aukerak eman besteei nahi dutena adierazteko	
Desberdintasuna onartu. Desberdintasunak aberastasuna ematen du.	
Pertsona isilak agertzea; horiek esaten dutena goraipatuz edo eta liderrak esatea: <i>'zure iritzia entzun nahi dugu, zer pentsatzen duzu?'</i>	

## 2.2. METODOLOGIA SAIOAK

Metodologia orokorra hiru saioz osatua egongo da.

### 2.2. 1. 1. SAIOA



Lau fasetan gauzatuko da lehen saio hau:

- 1) **Orainaz jabetu**
- 2) **Bidea sortu**
- 3) **Bidea barruan bilatu**
- 4) **Taldean landu eta partekatu**

## **ORAINAZ JABETU**

---

Geletan gaien lanketarekin hasi aurretik, ikasleak **hemen eta orain** kokatzeko helburuarekin sortu da '**Arnasketa, erritmoa, kolorea**' bideoa. Helburua gelan guztiek batera bideo hau ikustea da.<sup>1</sup>

**Ariketak zein efektu sortzen du zuregan?** Galderari erantzun beharko genioke gelan modu kolektiboan.

## **BIDEA SORTU**

---

Helburua **gaiaren lehen hurbilpena** egitea da. Horretarako adinaren arabera, bi material desberdin erabiliko dira:

- 7 urtera arteko haurrak: 'Igel Marroitxo' ipuina<sup>2</sup>
- 12 urtera arteko haurrak: 'BarruKLIK' komikia<sup>3</sup>

Bideoa ikusi ondoren, gelan talde guztia bildurik dagoela, irakasleak pantailan irakurriko du ipuina.

- Ipuinaren kasuan 4.orrialdetik 17.orrialdera.
- Komikiaren kasuan 4.orrialdetik 15.orrialdera.

Ikasleek proiektore baten bidez jarraituko dute. Irakurketa amaitu ondoren irakasleak adieraziko die zer egin behar duten: bukaera asmatu beharko dute (bidea sortu), bakarka eta taldeka.

---

<sup>1</sup> Informazio gehiago: <http://www.haziak.eus/materiala/bideoak/barrurako-bidean-arnasketa-erritmoa-kolorea-bideoa>

<sup>2</sup> Informazio gehiago: <http://www.haziak.eus/materiala/ipuinak/igel-marroitxo>

<sup>3</sup> Informazio gehiago: <http://www.haziak.eus/materiala/komikiak/barruklik>

## BIDEA BARRUAN BILATU

**Norberaren sormen prozesua abiarazteko unea da.**

Haur bakoitzak bere mahaian lan egingo du ipuinaren eta komikiaren bukaera asmatzen, 2-3 minutuz.

## TALDEAN LANDU ETA PARTEKATU

**Sormen prozesu desberdinen aniztasuna** erakutsi nahi da.

Bukaeran haur bakoitzak bakarka landutakoa taldera eramango du. Bertan bestekin partekatuko du. Ondoren, taldean adostutakoa denen aurrean beste lagunei azaldu beharko diete. Horretarako komeni da talde bakoitzak bozeramaile bat izendatzea, hau da denen aurrean hitz egingo duena. Hala ere, istorioa denen artean ere kontatu dezakete. Taldean lantzean eta partekatzean sormen prozesu desberdinen aniztasuna, desberdintasunak eta berdintasunak agerian geratuko dira.

### 2.2. 2. 2. SAIOA



Lau fasetan gauzatuko da bigarren saio hau, lehenengoa bezala:

- 1) **Orainaz jabetu**
- 2) **Bidea sortu**
- 3) **Bidea barruan bilatu**
- 4) **Taldean landu eta partekatu**

## **ORAINAZ JABETU**

---

Geletan gaien lanketarekin hasi aurretik, ikasleak **hemen eta orain** kokatzeko helburuarekin sortu da **'Arnasketa, gorputza, usaimena'** audioa. Barrurako bide bat egin nahi da, horrek gorputzean sortzen duen efektu atsegina sentitu eta bizitzeko.<sup>4</sup>

## **BIDEA SORTU**

---

**Gaiari bigarren hurbilpena** egitea da helburua.

Horretarako adinaren arabera, bi material desberdin erabiliko dira:

- 7 urtera arteko haurrak: 'Igel Marroitxo' ipuina<sup>5</sup>
- 12 urtera arteko haurrak: 'BarruKLIK' komikia<sup>6</sup>

Bideoa ikusi ondoren, gelan talde guztia bildurik dagoela, irakasleak pantailan irakurriko du ipuina.

- Ipuinaren kasuan, hasiera (4-17 orrialdeak) eta bukaera (30-35 orrialdeak)
- Komikiaren kasuan, hasiera (4-15 orrialdeak) eta bukaera (30-35 orrialdeak)

Ikasleek proiektore baten bidez jarraituko dute. Irakurketa amaitu ondoren irakasleak adieraziko die zer egin behar duten: istorioaren korapiloa asmatu beharko dute (bidea sortu), bakarka eta taldeka.

## **BIDEA BARRUAN BILATU**

---

**Norberaren sormen prozesua abiarazteko unea** da.

Haur bakoitzak bere mahaian lan egingo du ipuinaren eta komikiaren korapiloa asmatzen, 1-2 minutuz.

---

<sup>4</sup> Informazio gehiago: <http://www.haziak.eus/materiala/audioak/barrurako-bidean-arnasa-gorputza-usaimena-audioa>

<sup>5</sup> Informazio gehiago: <http://www.haziak.eus/materiala/ipuinak/igel-marroitxo>

<sup>6</sup> Informazio gehiago: <http://www.haziak.eus/materiala/komikiak/barruklik>

## TALDEAN LANDU ETA PARTEKATU

**Sormen prozesu desberdinen aniztasuna** erakutsi nahi da.

Bukaeran haur bakoitzak bakarka landutakoa taldera eramango du. Bertan besteekin partekatuko du. Ondoren, taldean adostutakoa denen aurrean beste lagunei azaldu beharko diete. Horretarako komeni da talde bakoitzak bozeramaile bat izendatzea, hau da denen aurrean hitz egingo duena. Hala ere, istorioa denen artean ere kontatu dezakete. Taldean lantzean eta partekatzean sormen prozesu desberdinen aniztasuna, desberdintasunak eta berdintasunak agerian geratuko dira.

### 2.2. 3. 3. SAIOA



Lau fasetan gauzatuko da hirugarren saio hau:

- 1) **Barrurako bidean**
- 2) **Bidea ikusi**
- 3) **Egindako bidean pentsatu**
- 4) **Taldeko dinamika**

## **BARRURAKO BIDEAN**

---

### **Ispiluaren jolasa**

Haurrak binaka, bata bestearen aurrean eta isilik jarriko dira. Batak egiten duena besteak errepikatuko du ispilua balitz bezala. Biek egin behar dituzte bi rolak.

## **BIDEA IKUSI**

---

**Gaiari hirugarren hurbilpena** egitea da helburua, **norberak sortutako bidea ikustea**

Haur bakoitzak berak sortutako ipuina edo komikia jasotzen du. Banaka eseri eta bakoitzak bere komikia edo ipuina irakurriko du.

## **EGINDAKO BIDEAN PENTSATU**

---

**Barne hausnarketa** egitea da helburua.

Irakasleak ipuina edo komikia pantailatik irakurriko du. Bitarte horretan haur bakoitzak berak egindako bidez hausnartzeko aukera izango du.

## **TALDEKO DINAMIKA**

---

Irakasleak galderak egingo ditu ipuina edo komikia pantailan dagoen bitartean eta iritziak konpartituko dituzte. Hurrek beraiek alde aurretik erabakitako korapiloa eta bukaeraz hitz egingo dute, marrazkiak erabiliz, haien testuak...

### 3. METODOLOGIA OROKORRETIK ASKEBIDEETARA

Haziak metodologia orokorraren barnean hurrek beren barne mundua ezagutu eta hori azaleratzeko tekniketara gerturaten dira, besteekiko harremanen mundu konplexu horri tresna indartsuagoekin aurre egin ahal izateko.

Behin lanketa hori burututa, norberak gustuko duen adierazbidea erabiliz, teknika horietan sakontzea da helburua, horretarako tailer edo askebideak erabiltzen dira. Askebideen helburua haur bakoitzak bere barne mundua azaleratzeko da. Horretarako arlo desberdinak jarri dira martxan, haur guztiak desberdinak direlako eta batzuek irudien bidez komunikatzea gustukoago duten bitartean, beste batzuek adibidez, gorputzarekin egitea nahiago dutelako.



Honako askebideetan erabiliko da *Kontaklik* materiala:

- **Esan ipuinekin:** Askebide honen helburu orokorra haurri bere barnean duena askatzeko bidea **ipuinak sortuz** irekitzea da. Bere erara, teknika desberdinen bidez ipuinak sortuko dituzte haurrek, gai desberdinak landuz eta barruan duten hori azaleratuz.
- **Esan irudiekin:** Askebide honen helburu orokorra haurri bere barnean duena askatzeko bidea **marratzuz** irekitzea da. Haurri esaten zaio hartu pintzela, hartu margoa eta egizu nahi duzun hori. Inork ez dizu zer egin behar duzun esango... inork ez dizu esango egin duzun hori egokia den edo ez. Tarte hau



zure nahiak aurrera eramateko tartea da. Besteen aldamenean eta zureaz jabetuz.

## 3.1. ASKEBIDEETAN *KONTAKLIK* NOLA TXERTATU

---

**Esan ipuinekin** askebidean izena eman duten hurrek hasieratik landuko dute *Kontaklik* materiala, aldiz **Esan irudiekin** askebidea erabili dutenek bigarren fase batean landuko dute. Une batean, **Esan ipuinekin** askebidean izena eman duten hurrak **Esan irudiekin** askebidean izena eman dutenekin elkarlanean arituko dira.

**Esan ipuinekin** askebidean irakasleak *Kontaklik* nola erabili dezakeen azalduko die hurrei. Horretarako ondoren zehazten dugun **erabilera gida** erabili beharko du irakasleak. Bertan azaltzen da urratsez-urrats nola erabili behar den aplikazioa ipuin bat sortzeko.

Erabilera gida hori hurrei zuzendua dago. Gure aholkua da, berau inprimatu eta lehen saio bat antolatzea urratsez-urrats hurrek adibideko ipuina sor dezaten [**Tximista**]. Lehen ariketa horri esker hurrek aplikazioaren mekanika ezagutuko dute lehen eskutik eta ondorengo ariketak egiteko autonomoagoak izango dira.

Behin adibideko ipuinaren ariketa eginda, hurrek bakarka zein taldeka lan egin dezakete euren ipuinak sortzeko. Proposamena da ariketa desberdinak sortzea eta horietako bat **Esan irudiekin** askebidean izena eman duten hurrekin batera burutzea. Hala, honako ariketa mota desberdinak proposatzen dira:

- **Esan ipuinekin** askebideko haur bakoitzak bere ipuina sortzea.
- **Esan ipuinekin** askebideko hurrak taldeka antolatzea eta talde bakoitzak bere ipuina sortzea. Talde bakoitzak zehaztu beharko du funtzionamendua, nola egingo duten lan, lanak nola banatuko dituzten...
- **Esan ipuinekin** askebideko hurrak eta **Esan irudiekin** askebideko hurrak elkartzea, taldeak antolatzea eta talde bakoitzak bere ipuina sortzea. Taldean bertan. Talde bakoitzak zehaztu beharko du funtzionamendua, nola egingo duten lan, lanak nola banatuko dituzten...

## 3.2. ERABILERA GIDA

---

### 3.2.1. ONGI ETORRI SORMENAREN MUNDURA. IREKI ATEAK ZURE BARRENARI

---

*Kontaklikek* barruan duzun hori kontatzeko aukera emango dizu, osatu zure gogoko ipuin eta istorioak eta partekatu lagunekin edo zuk nahi duzunekin. Ireki atea zure barne munduari, eman bidea sormenari eta zure barru-barrutik atera nahi duten sentimenduei, pertsonaiei, eszenategiei... Ireki atea irudimenari eta sentitu libre, marrazteko, hitz egiteko edo idazteko. Nahi duzuna egin dezakezu, nahi duzuna sor dezakezu. Orain zeureak dira hitza, ahotsa, marrazkia, mugimendua...

Tartalo, Anbotoko Mari, Peru edo Andoni, nahi duzun bezala deitu zure pertsonaiei, nahi duzun bizitokiak eraiki, nahi duzun ahotsa jarri eta nahi dituzun abenturak asmatu. Orain zuk nahi duzuna egin dezakezu.

Idazle, marrazkilari, kontalari ... izatera jolastu nahi? Egin KLIK!

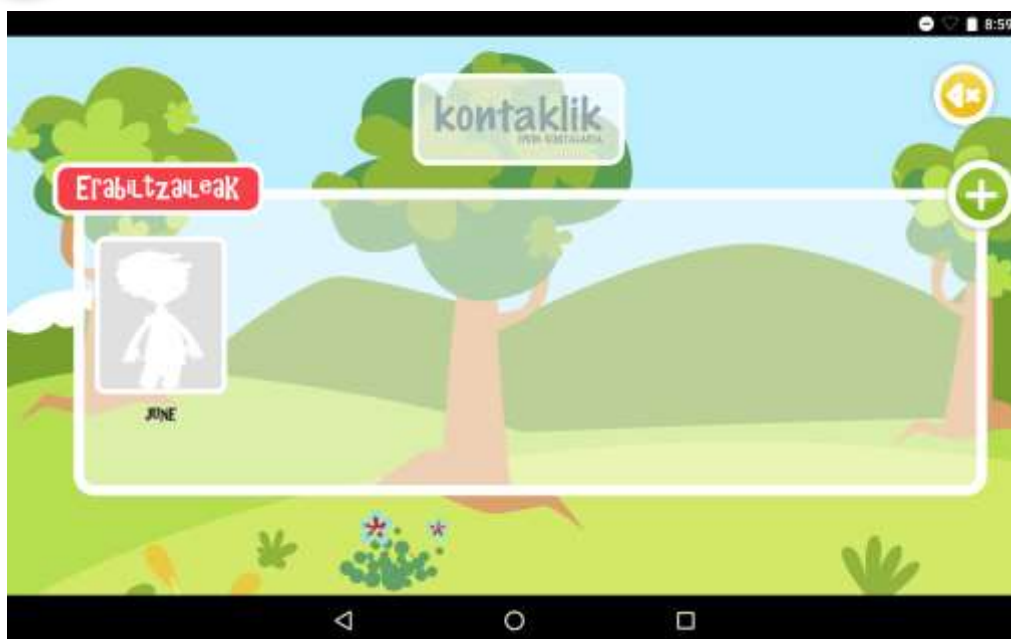


### 3.2.2. NOR ZARA?

Esaiozu *Kontakliki* nor zaren. Zure istorio guztiak batera bil ditzakezu. Aurkeztu zaitetz eta ongi etorri sormenaren mundura.



Gehi ikurrean klikatu eta idatzi zure izena.



### 3.2.3. ZURE ISTORIOARI IZENBURUA EMAN

Kontatu nahi duzun horrek izena behar du. Asmatu zure ipuinarentzat bat.



Gehi ikurrean klikatu eta gehitu zure istorioaren izenburua.



### 3.2.4. ISTORIOA SORTU, IDATZI, PENTSATU

---

*Kontaklik* nola erabiltzen den ikasteko, istorio bat sortuko dugu zurekin. Gure istorioak Tximista du izena.

Hona hemen ipuina. Ondoren *Kontaklik*-en bidez bizia emango diogu:

Ane eta Martin anai-arrebak dira eta izeba bat daukate, Nekane.

Ane eta Martin parkean dauden egun batean, izeba Nekane txakur bat oparitu die. Anek eta Martinek Tximista izena jarri diote txakurrari, oso azkar egiten duelako korrika.

- «Hauxe bai txakur polita! Bai mugitua! Tximista izango du izena!» -esan zuen Anek.
- «Guau, Guau, Guau» -erantzun zuen Tximistak pozik.

Anek eta Martinek txandaka, egun batean batek eta bestean besteak, janaria ematen zioten Tximistari.

- «Tori, tximista, on egin».
- «Guau, Guau, Guau» -erantzuten zuen Tximistak.

Egun batean, Ane eta Martin elkarrekin haserretu ziren:

- «Martin, nire ipuinik gogokoena utzi nizun eta galdu duzu, axolagabea zara!» -esan zion Anek.
- «Aurrekoan zuk nire erlojua galdu zenuen!» -erantzun zion Martinek.
- «Orduan, nahita galdu duzu nire ipuina ezta?»
- «Ez, hori ez da egia!»
- «Ziur nago baietz!» -esanez amaitu zuen Anek eta alde egin zuen oso haserre.

Tximistak guztia entzun zuen, eta Ane eta Martin atera zirenean, bakarrik geratu zen, oso triste Tximista.

Hurrengo bi egunetan, Ane eta Martin oraindik haserre zeuden elkarrekin, eta Tximistari ere ez zioten kasurik egiten, ezta janaririk ematen ere.

Hirugarren egunean, Ane eta Martin adiskidetu egin ziren:

- «Tximista, egunon!» -esan zuten biek.

Tximista indarrrik gabe zegoen, oso ahul.

Martinek esan zuen:

- «Ane, gu elkarrekin haserre ginen bitartean, Tximistari jaten ematen ahaztu zaigu».
- «Tximista, tori zure janaria» -esan zuen Anek.

Tximista pixkanaka-pixkanaka jaten hasi zen:

- «*GUAU, GUAU, GUAU...*»
- «Barkatu, Tximista. Gure haserreak zu ere mindu zaitu» -esan zuen Anek.
- «Ez dugu gehiago egingo» -gaineratu zuen Martinek.

### 3.2.5. ESZENAK ETA SEKUENTZIAK DEFINITU: ISTORIOAK ZENBAT LEKU ETA ZENBAT UNE DITU?

---

Zure istorioa **zenbat lekutan eta zenbat unetan** gertatzen den pentsatu behar duzu. Adibidez, Tximista ipuinaren adibidean:

#### 1. PARKEA

Ane eta Martin anai-arrebak dira eta izeba bat daukate, Nekane.

Ane eta Martin parkean dauden egun batean, izeba Nekane txakur bat oparitu die.

Anek eta Martinek Tximista izena jarri diote txakurrari, oso azkar egiten duelako korrika.

- «Hauxe bai txakur polita! Tximista izango du izena!» -esan zuen Anek.
- «Guau, Guau, Guau» -erantzun zuen Tximistak pozik.

#### 2. ETXEKO SUKALDEA

Anek eta Martinek txandaka, egun batean batek eta bestean besteak, janaria ematen zioten Tximistari.

- «Tori, Tximista, on egin».
- «Guau, Guau, Guau» -erantzuten zuen Tximistak.

#### 3. ETXEKO SUKALDEA

Egun batean, Ane eta Martin elkarrekin haserretu ziren:

- «Martin, nire ipuinik gogokoena galdu duzu!» -esan zion Anek.
- «Aurrekoan zuk nire erlojua galdu zenuen!» -erantzun zion Martinek.
- «Orduan, nahita galdu duzu nire ipuina, ezta?»
- «Ez, hori ez da egia!»
- «Ziur nago baietz!» -esanez amaitu zuen Anek, eta alde egin zuen oso haserre.

#### 4. ETXEKO SUKALDEA

Tximistak guztia entzun zuen, eta Ane eta Martin atera zirenean, bakarrik geratu zen, oso triste, Tximista.

#### 5. ETXEKO SUKALDEA

Hurrengo bi egunetan, Ane eta Martin oraindik haserre zeuden elkarrekin eta Tximistari ere ez zioten kasurik egiten, ezta janaririk ematen ere.

#### 6. ETXEKO SUKALDEA

Hirugarren egunean, Ane eta Martin adiskidetu egin ziren:

- «Tximista, egunon!» -esan zuten biek.

#### 7. ETXEKO SUKALDEA

Tximista indarrik gabe zegoen, oso ahul.

#### 8. ETXEKO SUKALDEA

Martinek esan zuen:

- «Ane, gu elkarrekin haserre ginen bitartean, Tximistari jaten ematen ahaztu zaigu».
- «Tximista, tori zure janaria» -esan zuen Anek.

#### 9. ETXEKO SUKALDEA

Tximista pixkanaka-pixkanaka jaten hasi zen:

- «GUAU, GUAU, GUAU...»
- «Barkatu, Tximista. Gure haserreak zu ere mindu zaitu» -esan zuen Anek.



- «Ez dugu gehiago egingo» –gaineratu zuen Martinek.

### 3.2.5.1. KONTAKLIK-EN ESZENAK SORTU

---

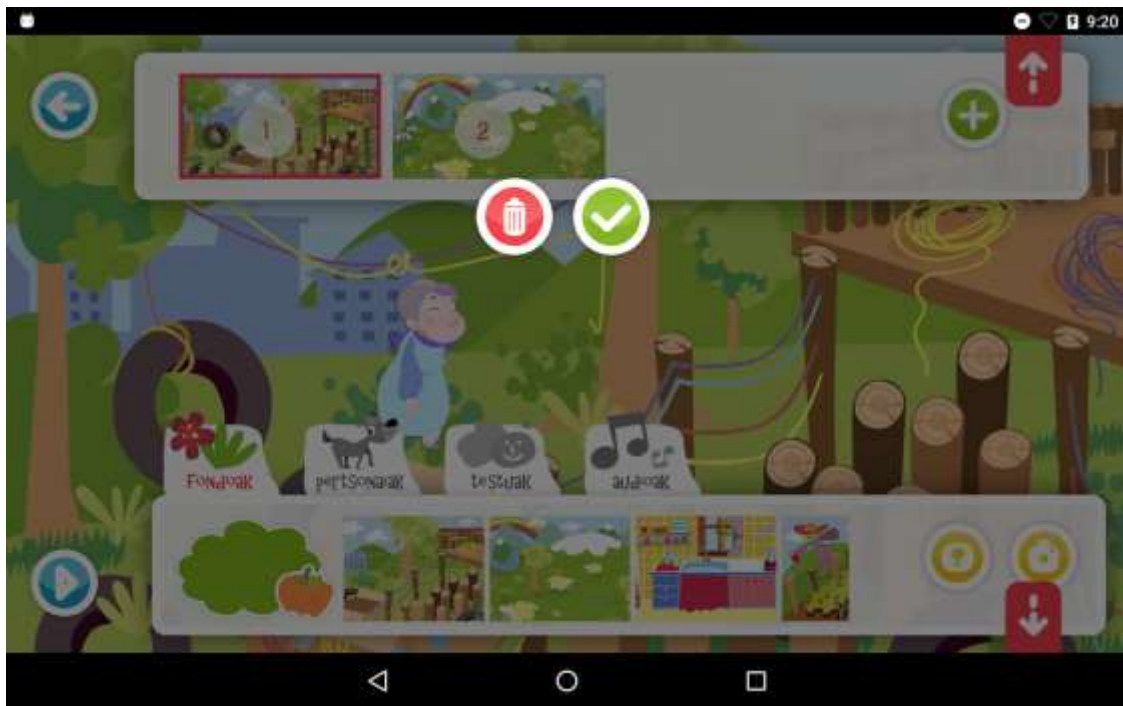
Pantailaren erdian dagoen *Gehi* ikurrean klikatu, **Eszenategia aukeratu** dioen tokian.

Aplikazioak 9 eszena eskaintzen dizkizu aukeratzeko, **Fondoak** aukeraren barruan, baina zeurea ere marraztu dezakezu [Irudi bat egin dezakezu, bakarrik edo taldean, orri batean. Gero, tablet batez argazkia atera, eta aplikaziora gehitu dezakezu]. Aplikazioak eskaintzen dituen fondoetako bat kalabaza bat da. Kalabaza hori ipuinaren amaieran jartzeko pentsatua dago: "...Eta hala bazan eta ez bazan, sar dadila kalabazan...", audio bat graba daiteke, irudi horri laguntzeko. Baina hau ideia bat baino ez da! Zuk aukeratuko duzu zer amaiera nahi diozun eman zure istorioari.

Eszenak gehitu nahi badituzu, sakatu goian dagoen *Gehi* ikurrari. Aplikazioak eszenak zenbatuko dizkizu 1 zenbakitik aurrera, eta hori izango da zure istorioak izango duen eszenen ordena.



Hautatutako eszena bat onartu edo ezabatu ahal izango duzu, bertan klik eginez edo sakatuz irekiko zaizkizun bi aukeren bidez.



## 3.2.6. BUNBUILOAK ETA AUDIOAK DEFINITU

Eszena bakoitzean audio bakarra graba dezakegu. Beraz, narrazioetarako audioa grabatuko dugu eta elkarrizketak bunbuiloetan idatziko ditugu. Banaketa beraz, honako hau izango da:

ESZENAK	AUDIOAK	BUNBUILOAK/ TESTUAK
<b>1. PARKEA</b>	<p>Ane eta Martin anai-arrebak dira eta izeba bat daukate, Nekane.</p> <p>Ane eta Martin parkean dauden egun batean, izeba Nekane txakur bat oparitu die.</p> <p>Anek eta Martinek Tximista izena jarri diote txakurrari, oso azkar egiten duelako korrika.</p>	<p>- <b>Ane:</b> «Hauxe bai txakur polita! Tximista izango du izena!»</p> <p>- <b>Tximista:</b> «Guau, Guau, Guau».</p>
<b>2. ETXEKO SUKALDEA</b>	<p>Anek eta Martinek txandaka, egun batean batek eta bestean besteak, janaria ematen zioten Tximistari.</p>	<p>- <b>Ane edo Martin:</b> «Tori, tximista, on egin».</p> <p>- <b>Tximista:</b> «Guau, Guau, Guau».</p>

Hurrengo eszenak elkarrizketa bat baino gehiago dituenek, pantaila batzuk sortuko ditugu, argiago gera dadin elkarrizketa.

Hona hemen eszenak:

ESZENAK	AUDIOAK	BUNBUILOAK/TESTUAK
3. ETXEKO SUKALDEA		- <b>Ane:</b> «Martin, nire ipuinik gogokoena galdu duzu!» - <b>Martin:</b> «Aurrekoan zuk nire erlojua galdu zenuen!» -
		- <b>Ane:</b> «Orduan, nahita galdu duzu nire ipuina ezta?» - <b>Martin:</b> «Ez, hori ez da egia!»
		- <b>Ane:</b> «Ziur nago baietz!»

ESZENAK	AUDIOAK	BUNBUILOAK/TESTUAK
4. ETXEKO SUKALDEA	Tximistak guztia entzun zuen, eta Ane eta Martin atera zirenean, bakarrik geratu zen, oso triste Tximista.	
5. ETXEKO SUKALDEA	Hurrengo bi egunetan, Ane eta Martin oraindik haserre zeuden elkarrekin, eta Tximistari ere ez zioten kasurik egiten, ezta janaririk ematen ere.	
6. ETXEKO SUKALDEA	Hirugarren egunean, Ane eta Martin adiskidetu egin ziren:	- <b>Ane eta Martin:</b> «Tximista, egunon!»
7. ETXEKO SUKALDEA	Tximista indarrrik gabe zegoen, oso ahul.	
8. ETXEKO SUKALDEA		- <b>Martin:</b> «Ane, gu elkarrekin haserre ginen bitartean, Tximistari jaten ematen ahaztu zaigu». - <b>Ane:</b> «Tximista, tori zure janaria».
9. ETXEKO SUKALDEA	Tximista pixkanaka-pixkanaka jaten hasi zen.	- <b>Tximista:</b> «Guau, Guau, Guau». - <b>Ane:</b> «Barkatu, Tximista. Gure haserreak zu ere mindu zaitu». - <b>Martin:</b> «Ez dugu gehiago

### 3.2.6.1. KONTAKLIK-EN PERTSONAIK GEHITU

Aplikazioak 14 pertsonaia eskaintzen dizkizu aukeratzeko **Pertsonaiak** aukeraren barruan, baina zeurea ere marraztu edo sortu dezakezu [irudi bat egin dezakezu, bakarrik edo taldean, orri batean. Gero, tablet batez argazkia atera, eta aplikaziora gehitu dezakezu]. Zuk nahi duzun horri ere atera diezaiokezu argazki bat eta aplikaziora igo.










Nahi duzun pertsonaia gehitzeko, gainean klikatu edo sakatu besterik ez duzu egin behar.

Tabletaren kasuan, pertsonaiak eskuarekin handitu eta txikitu ditzakezu, baita biratu ere. Pertsonaiaren gainean klikatuta edo sakatuta aukera batzuk agertuko zaizkizu.



Ezkerretik eskuinera:

IRUDIA	AZALPENA
	Aukeratua duzun pertsonaiaren kopia bat sortzeko.
	Aukeratua duzun irudia beste aldera giratzeko, hau da, ispilu baten modura.
	Aukeratutako pertsonaia lehen planora ekartzeko.

	Animazioaren lehen posizioa finkatzeko.
	Animazioaren bigarren posizioa finkatzeko.
	Pertsonaiak ezabatuzeko.
	Egindako aldaketak onartzeko.

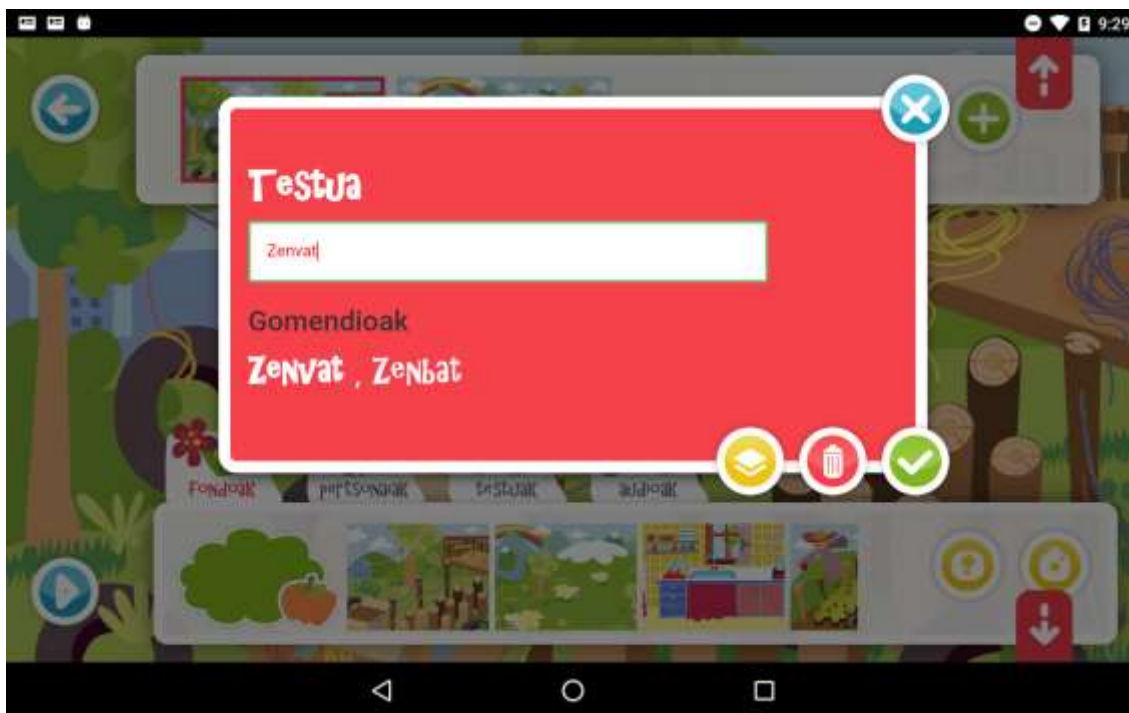
Azpiko menua desagerrarazi dezakezu, eskuinean dagoen geziari sakatuta. Hala, pertsonaiak eszenan hobeto kokatu eta mugitu ahal izango dituzu.

### 3.2.6.2. KONTAKLIK-EN TESTUAK GEHITU

---

Aplikazioak 8 bunbuilo eskaintzen dizkizu aukeratzeko **Testuak** aukeraren barruan.

Nahi duzun testua idatz dezakezu bunbuilo bat gehitzean ateratzen zaizun koadroan. Euskaraz idazten duzun testua ongi ez badago, aplikazioak gorri markatuko du, eta azpian gomendioak eta idazteko forma zuzenak erakutsiko dizkizu.





### 3.2.6.3. KONTAKLIK-EN AUDIOAK GEHITU

Eszena bakoitzeko audio bakarra sor dezakegu.

Aplikazioak 8 audio edo euskarazko adierazpide eskaintzen dizkizu **Audioak** aukeraren barruan.



Horiek gehitzeko gainean zanpatu edo klik eginda agertuko zaizkigun aukeren artean balidazio ikurrari eman besterik ez duzu.

IRUDIA	AZALPENA
	Audioa entzuteko.
	Aukeratutako audioa onartzeko eta dagokion istorioko eszenan txertatzeko.



Aukeratutako audioa baztertzeo; ez da eszenan txertatuko.



### 3.2.7. ANIMAZIOAK DEFINITU

---

Sortu duzun ipuinean pertsonaiak nola mugituko diren definitu behar duzu.

Tximistaren ipuinean mugimendu bakarra definitu dugu, baina gehiago ere egon zitezkeen.

#### 3. ETXEKO SUKALDEA

Egun batean, Ane eta Martin elkarrekin haserretu ziren:

- «Martin, nire ipuinik gogokoena galdu duzu!» -esan zion Anek.
- «Aurrekoan zuk nire erlojua galdu zenuen!» -erantzun zion Martinek.
- «Orduan, nahita galdu duzu nire ipuina, ezta?»
- «Ez, hori ez da egia!»
- «Ziur nago baietz!» -esanez amaitu zuen Anek, eta alde egin zuen oso haserre.

Eszena horretan, Anek sukaldetik nola alde egiten duen irudikatuko dugu.

#### 3.2.7. 1. KONTAKLIK-EN ANIMAZIOAK TXERTATU

---

Mugitu nahi duzun pertsonaia mugimenduaren hasierako posizioan kokatu.



Pertsonaia aukeratu ondoren aterako diren aukeren artean, laugarrena aukeratu.



Animazioaren lehen posizioa finkatzeko.

## iametzaintertakiboa

---

Ondoren, pertsonaia mugimenduaren amaierako posizioan kokatu, eta pertsonaia aukeratu ondoren aterako diren aukeren artean, bosgarrena aukeratu.





Animazioaren bigarren posizioa finkatzeko.



Eszena bakoitzeko animazio bat txertatu ahal izango duzu, pertsonaia bakoitzeko.



### 3.2.8. ZEUK SORTUTAKO IRUDI BERRIAK GEHITU

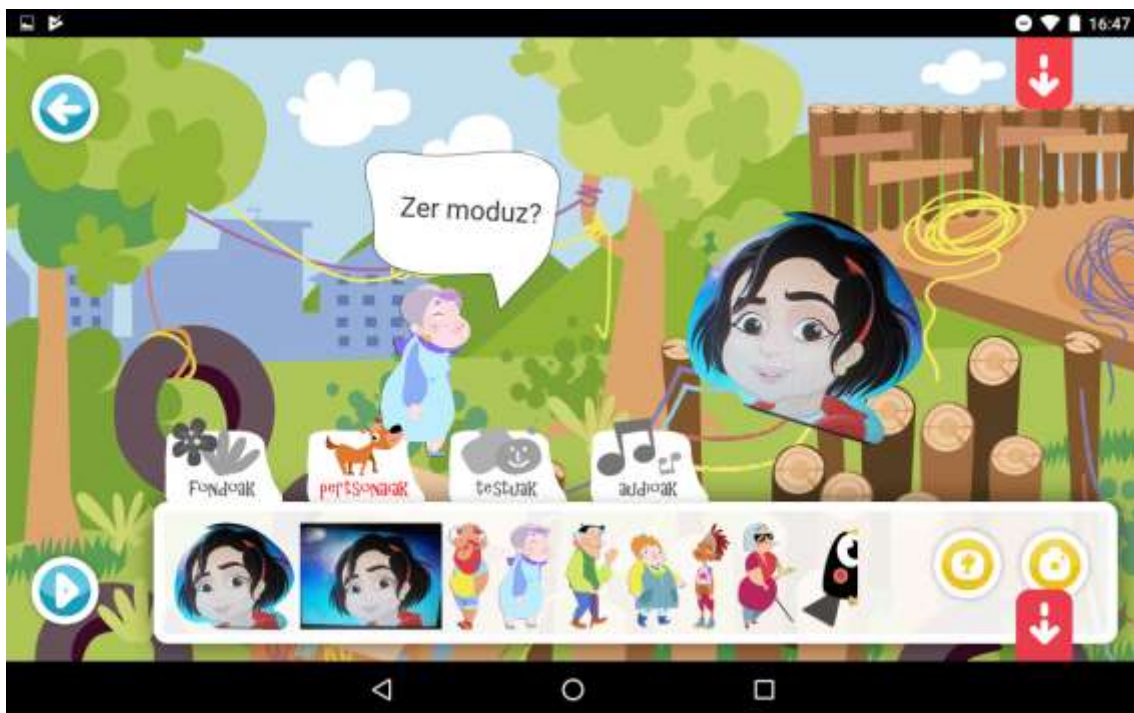
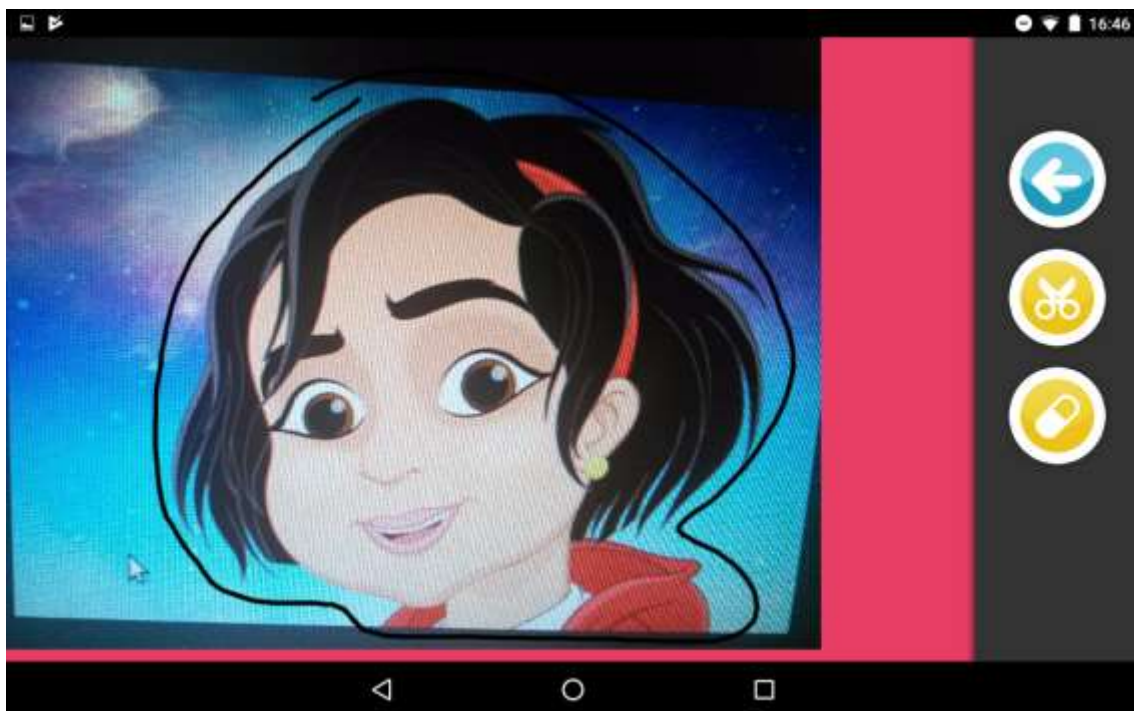
Tableten kasuan zuk bakarrik edo lagunekin sortu dituzun irudiak, eszenak (**Fondoak**) edo **Pertsonaiak** aplikazioan kargatu ditzakezu. Horretarako, bi aukera dituzu. Horiek bai **Fondoak** edo **Pertsonaiak** aukeren eskuinaldean aurkituko dituzu.

IRUDIA	AZALPENA
	Jada Tabletean kargatuta dauden irudien artean aukeratzeko.
	Kamera aktibatzeko.

Behin nahi duzun irudiari argazkia aterata, hura tableteko galeriara gehituko da. Galeriatik aukeratzean **Fondoetara** edo **Pertsonaietara** gehituko zaizu [zuk eskatutakoaren arabera].

Honako aukera hauen bidez, irudia moztu ahal izango duzu:

IRUDIA	AZALPENA
	Irudia mozteko. Lehenago moztu nahi duzun irudiaren ingurua marraztu beharko duzu berau inguratuz xaguarekin edo hatzarekin.
	Egindakoa ezabatzeko.



Edozein unetan, gehitu duzun irudia berriro moztu edo editatzeko aukera izango duzu. Horretarako, elementuaren gainean klik egin edo sakatu, eta irekiko zaizkizun aukeren artean ediziokoa aukeratu.



### 3.2.9. SORTU DUZUN ISTORIOA IKUSI ETA ENTZUN

Eszena guztietan, ezkerrean, *Play* botoia aurkituko duzu.



Nahi duzun guztietan botoi horri sakatuta, zure istorioa erreproduzitu da eta nola ari den geratzen ikusiko duzu.



### 3.2.10. ZURE ISTORIOA PARTEKATU

---

Zure istorioa ikusi eta entzuten duzunean, hura partekatzeko aukera izango duzu, goian agertuko zaizun aukeraren bidez.



Partekatzea erabakitzen baduzu, zure istorioak webgunera igoko dira.

