



Egilearen eskutik

Irakaslea I

Agurtzane Ortiz de Landaluze

Gero eta ugariagoak dira ordenagailuak, gero eta indartsuagoak. Eta, ondorioz, gero eta laguntza handiagoa eskain diezaiokete euskararen irakaskuntzari. "Irakaslea I" multimediazko programa hasia da bere bidea urratzen hainbat eta hainbat ikastaldetan. Agurtzane Ortiz de Landaluze programaren egileetako bat da, eta berak jakinaraziko digu programaren nondik-norakoan berri.

IRAKASLEA I izenburua daraman multimediazko programa hau 1996an aurkeztu zen Durangoko Liburu eta Disko Azokan. Dena dela, nahikoa atzerapenez argitaratu dela esan beharra dago. Nahiz eta 1992. urteko EIMA III programan onartua izan eta handik urte batera edo bira kaleratzeko asmoa izan, hiru bat urtez atzeratu da. Izan ere, teknologia berria izaki, esperimantazio mordo bat egin behar izan dira eta, hamaikaxo aldaketa direla medio, gauzak asko luzatu dira. Programa hau CD-ROM formatoan, hau da, multimediazko ekipoa daukan ordenadore batean erabiltzeko, argitaratu da eta lehen alea duzue oraingoa, bigarren alea une honetantxe prestatzen ari direlarik.

IRAKASLEA izenburua jartzearen zergatiak azaltzeko bi aipatuko genituzke. Alde batetik, azpimarratzekoa da metodo hau erabiltzaileak euskarara bere kabuz ikas dezan pentsatuta dagoela bereziki, eta horixe da hain zuzen programa honek eskaintzen duen baliabiderik garrantzitsuenena. Ildo horretatik, bakarka ikasteko metodo egokia denez, "irakasle" papera betetzen du programak, erabiltzaileari bide bati jarraitzeko proposamena egiten diolako; zerbait ulertzen ez duenean, azalpenak emango dizkio laguntza-pantailen bidez eta hasierako unitateetan erdararen laguntza ere eskaintzen dio, esate baterako. Baina, bestetik, erabiltzailea bera ere bere buruaren "irakasle" bihurtzen da, bere esku dauka aurrera edo atzera egi-

tea, zer egin nahi duen erabakitzea, autonomia handia ematen dio. Horrela, gramatika soilik landu nahi baldin bada, horixe egiteko aukera izango du eta gauza bera egin dezake gainerako atal guztietan. Hortaz, “irakasle” hitza bi zentzuetan uler daiteke.

Hastapenak

Arestian esan dudan bezala, 1992ko EIMA III programara aurkeztu zen metodo honen egitasmoa eta Eusko Jaurlaritzaren Hezkuntza Sailak hezkuntzarako sortzen diren software eta bideo material berriak diruz laguntzeko duen programari esker gauzatu ahal izan da metodo honen lehen zati hau. Beraz, horrelaxe ekin zitzaion metodo hau burutzeari. Egia esateko, ilusioz gainezka hasi ginen lanean Joxe Mari Navascues, Carlos del Olmo eta artikulu honen egilea metodo honen diseinuan eta programagintzan Bilbo aldean. Handik gutxira, Carlos del Olmok utzi beharra izan zuen, lana zela medio eta bi besterik ez ginen geratu programaren diseinu didaktikoa burutzeko.

Bestalde, ez da ahaztu behar metodo hau multimediazko baliabideak erabiliz eginda dagoela eta informatikaz eta soinuaz eta irudiaz arduratzen direnek ere paper garrantzitsua bete dutela. Izan ere, nahiz eta diseinu didaktiko egokia izan, programa informatikoki kaskarra baldin bada, edo soinu eta irudi desegokiak baldin baditu, metodoak huts egingo du, eta nabarmen, gainera. Hortxe dago, nire ustez, programa honek arrakasta izatearen ala porrota jasatearen eta, halaber, zailtasunaren gakoa. Makina bat bilera, gogoeta, birplanteamentu eta buruhauste izan ditugu azken urteotan hau guztia ondo koordinatu nahian. Ez da ahaztu behar dena berria zela guretzat, honek ez zeukan zer ikusirik liburuen bidez argitaratzen diren metodoekin. Metodo hau aurrera ateratzeko, hainbat metodoen uztartze bat egin beharra egoteaz gain, orain arte egin gabeko zerbait sortu beharra ere bazegoela esango nuke nolabait.

Programa hau mamitzeak eta CD-ROM batean gauzaturik ikusteak luze jo duela aipatu da lehen, bada, argitaratzea ere ez da lan erraza izan, urtebetez edo atzeratu baita. Gainera, zenbait komeria izan dira argitaratzailleekin. Eskoriatzako Irakasle Eskolak eskaini zuen programa hau argitaratzea eta, akordio batera iritsi ondoren, hala egin zuen. Baina aurtengo Madrilgo Expolingua-n programa honek sari edo aipamen berezi bat jaso du, hau da, nazioarteko aditu batzuek Parisen eratuko den Expolangue-n, Europako beste metodo batzuekin batera, produkturik onenaren sari nagusirako lehiatzeko aukeratu dute. Horren ondorioz, hainbat komunikabidetan atera berria eta Eskoriatzako Irakasle Eskola izan dela metodo honen sortzailea adierazi dute. Informazio horrek hase-re bizia sortu du programa honetan parte hartu dugun guztiongan, are gehiago benetako egileak ia ez direla inon agertu kontuan izanik. Beraz, lerro hauen bidez egoki iritzi diot kontu hau argitzeari. Hobe horrelako gertaera tamalgarririk gertatu izan ez balitz, “nori berea da zuzenbidea” esaera gogora ekarri nahi dut azalpen txiki honen amaiera gisa.

Metodologia

Metodologia nozio-funtzionalaren ildotik jo nahi izan dugu programa hau burutzeko. Dena dela, zenbait moldaketa ere egin behar izan dira eta

metodo audiolingualak ere ez dira ahaztu, oso egokiak baitira programa honek erabiltzen dituen baliabideak kontuan hartuz.

Bestalde, esan beharra dago ikastunitate bakoitza gai nagusi edo topiko baten inguruan egituratuta dagoela. Topikoak edo gai nagusiak dira, hizkuntz funtzioekin eta hizkuntz nozioekin batera, metodo honen ardatza, baina mamia beste arlo askok ere osatu dute.

Metodo honen hizkuntz helburuetako bat erabiltzailea gaitasun desberdinetan trebatzea izan da, besteak beste, hizkuntz gaitasuna, gaitasun soziolinguistikoa, berbaldiaren gaitasuna, gaitasun estrategikoa, gaitasun soziokulturala eta gaitasun soziala aintzat hartu dira programa hau burutzeko orduan.

Autonomia, elkarlana eta ikerketa bultzatzea, hiru helburuok ere bete nahi izan dira, hau da. ikaslea gero eta autonomoagoa izatea, ikasteko prozesuaren jabe izatea, zein hutsune bete behar duen berak erabakitzea eta elkarlanean ere aritzen ikastea.

Hizkuntz funtzioei dagokienez, programazio osoan zehar hogeita bi hizkuntz funtzio nagusi jorratu dira bereziki, honako hauek: agurtu, gizabidez jokatu, arreta erakarri, norbait aurkeztu, nahi onak adierazi, eskerrak eman, desenkusatu, bat etorri ala ez, arbiuatu/onartu, hizkuntz arazoez aritu, zerbaitetaz galdetu, gertaerak argitu, iritziak/sentimenduak adierazi, gustuak/gaitziritziak adierazi, arrazoiak eman/eskatu, premiak/eskarrak/nahiak adierazi, argibideak/aginduak eman, asmoak azaldu, baimena eskatu, gonbidatu, iradoki, eskaini.

Hizkuntz funtzio horiek guztiak gai eta egoera desberdin askotan lantzen saiatu gara.

Metodo hau osatu duten topiko edo gai nagusiak honako hauek izan dira: norbera, etxea, familia, eskola, lana, aisia eta jokoak eta jolasak, oporrak eta bidaiak, inguruneak, jan-edanak, ondasunak, zerbitzuak, istripuak eta larrialdiak, arropak eta moda, jendea, gauza pertsonalak, animaliak, dirua, lekuak, planak, denbora, eguraldia, aldarte, egoera fisikoak eta psikologikoak, kultura eta jendearen arteko harremanak. Ikastunitate bakoitza topiko desberdin baten inguruan egituratu da, horrexegatik ditu programa honek hogeita bost unitate.

Oinarrizko mailari dagozkion hizkuntz forma gehienak landu nahi izan dira hogeita bost ikastunitateotan zehar. Horretarako, HABEren programazioan agertzen diren lehenbiziko lau urratsetako hizkuntz formak aukeratu dira. Horrela, hasierako unitateetan lehen urratseko hizkuntz formak sartu dira eta ondorengoetan, bigarrenekoak, hirugarrenekoak eta laugarreneko zenbait landu dira. Dena dela, ez dira laugarren urratsari dagozkion hizkuntz forma guztiak jorratu eta IRAKASLEA II programan sakonago ikusteko utzi dira.

Gainera, metodo hau Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzan diharduten gatzetxoentzat ere egokia dela kontuan hartuz, ez dugu Oinarrizko Curriculum-aren Diseinua ahaztu nahi izan eta, bertan agertzen diren orientabideei jarraituz, honako helburu hauek ere jaso ditugu, hala nola,

idazkeraren konbentzioak landu, testu eta berbaldiak aztertu: elkarrizketak, instrukzioak, deskribapenak, etab. Azken helburu hori neurri txikiago batean landu dugu, izan ere, oso maila apaletan mugitu gara.

Hiztegiaren egituraketaren oinarria gai nagusietako bakoitza izan da, “multzoak” antolatu dira gai nagusi horren inguruan.

Azkenik, hizkuntz forma gramatikalak osatzeko eta eguneroko euskara jasotzeko asmoz, ikasleari ahalik eta iturririk aberatsena eta egokiena eskaini behar zaiola kontuan izanik, eguneroko erabilerari dagozkion formak eta erregistroak jasotzen saiatu gara.

Antolamendua

Atal honetan metodo honen antolamendua azalduko dugu. Hasiera-hasieran programak izena eskatzen dio erabiltzaileari. Ondoren, CD-ROM hau osatzen duten hogeita bost ikastunitateen pantaila agertzen da, baina ez dira denak batera agertzen, bosnaka elkartuta baizik, errazenetatik zailenetara mailakaturik hain zuzen ere. Horrela, landu nahi duen mailaren arabera erabiltzaileak bost unitatez osaturiko multzoetako bat aukeratuko du. Bost unitate horiek agertuko zaizkio segituan eta horietariko bat hautatuko du. Dena dela, tronpatuz gero, beti du aukera aurreko pantailara itzultzeko eta beste hautaketa bat egiteko.

Hori dena egin eta gero, gai nagusi batean oinarrituriko menu nagusi bat agertzen zaio eta erabiltzaileak berak landu nahi duen atala aukeratzeko du. Hainbat atal ditu erabiltzaileak ikastunitate guztietan, hala nola, elkarrizketak, gramatika, hiztegia, testuak lantzen eta kultura.

Era berean, aipatu beharra dago bi pertsonaia aukeratu direla, “Krisk” eta “Krisk”, bi iratxo, ikastunitateak aurkezteko edo bestelako lanak egiteko. Horrela, bi iratxo horiek erabiltzailearen lagun eta gidari bihurtuko dira. Esate baterako, ikasleak zerbait asmatzen duenean iratxoek txalotu egiten dute edo, alderantziz, asmatzen ez duenean, porrota adierazten duen soinu esanguratsu bat entzuten da eta keinu adierazkor bat egiten dute bi pertsonaioek.

Edozein ikastunitateren barruan sartuz gero, lehenengo eta behin, “topikoari” edo gai nagusiari dagokion agerlekua edo eszenatokia agertzen da. Bi iratxoek gaiaren aurkezpena egiten dute eta ondoren elkarrizketa bat burutzen da. Elkarrizketa horretako protagonista nagusiak “Agirretarrak” dira. Familia honetako kideak aukeratu dira lehenago zehaztu diren funtzio desberdinak bete ditzaten, funtzio horiek eszenatokiarekin eta pertsonaiekin lotura estua izango dute. Horrela, erabiltzaileak hasiera batean, gidoia entzun eta ikusi egingo du. Nahi baldin badu, berriro entzuteko aukera izango du. Ondoren, pertsonaietako baten papera betetzeko eskatuko zaio erabiltzaileari eta, gainera, bere ahotsa grabatzeko eta, ondoren, entzuteko aukera izango du. Alde horretatik, oso elkarreragilea da atal hau eta egokia, era berean, ahoskera lantzeko. Horrezaz gain, elkarrizketetan agerturiko hizkuntz funtzio desberdinak ere lantzen ditu erabiltzaileak, ia oharkabean.

Beste atal batean hiztegia lantzen da, ariketa elkarreragileak aurkezten zaizkio ikasleari. Beti, batez ere hasierako gaietan, eszenatokiko hiztegi

grafikoa lantzen da, hots, bertan agertzen diren objekturik garrantzitsuenak eta, programak aurrera egin ahala, ekintzak eta beste era batzuetako hiztegi-lanketak ere proposatzen dira.

Hirugarren atal batean, ikastunitatean agertu diren hizkuntz formak lantzen dira. Ariketa batzuk aurkezten eta proposatzen dira, agian, erabiltzaileak laguntzarik gabe bete ditzake. Hala balitz, ez luke azalpen gramatikalik beharko. Dena dela, bere esku izango ditu beti azalpen gramatikalak, laguntza-pantailek emango diote azalpen hori.

Laugarren atal batean, testuen lanketa egiten da. Testuek zerikusia dute gai nagusiarekin. Testuak zuzen ahoskaturik entzuteko aukera ere bada, abiadura eta horrelakoak ere bereziki zainduta daude. Ondoren, ulermen-ariketak proposatzen dira eta ariketa horiek hainbat erantzun onartzen dituzte, egokitasun testuala izango da kontuan. Ariketa hau aproposa da irakurmena, entzumena eta ulermena hobetzeko. Atal hau osatzen duten ikastunitate batzuetan ahoskera eta idazketa landu nahi izan dira bereziki, hala nola, s, x, z, ts, tx eta tz soinuak bakarka zein nahasturik eta horretarako ariketa bereziak prestatu dira. Ez dugu multimediazko baliabide honek horretarako eskaintzen duen aukera paregabea galdu nahi izan.

Bosgarren atal batean euskal kultura lantzen da. Atal hau bitan banaturik dago, horietariko batek “Euskal Herria” izena du eta bertan geografia, historia, ohiturak, herri desberdinetako ezaugarriak eta horrelako hainbat arlo ikusten dira. Gainera irudi errealez osaturik dago zati hau, hainbat argazki egin dira atal honetarako. Atal honen bigarren zatia “kantuak eta kontuak” du izena. Hasiera batean kanta baino ez dira agertzen, oso ezagunak direnak gainera, herri kanta dira gehienbat. Baina, programan zehar aurrera egin ahala, zenbait ipuin ospetsu ere agertzen dira, esate baterako, “Mateo Txistu”, Kirikiñoren “Atxuriko miraria”, eta abar. Moldatuta daude guztiak, mailaketa kontuan hartu baita.

Programa guztian zehar agertzen diren ariketen eta ekintzen ebaluazioa askea izango da. Erabiltzailea bakarka ikasten badabil, berak du aukera bere burua ebaluatzeko, baina ez zuzenean. Esate baterako, elkarriketa burutzeko gai den ala ez jakiteak esango dio landu duen maila gainditu duen ala ez. Irakasleak zuzenduta lan egiten badu, ordea, irakasleak berak erabakiko du maila hori noiz gainditzen duen. Hala ere, programak eskaintzen dituen aukera guztiak autonomoak dira eta aukera bakoitzean maila desberdinak mantentzeko daitezke. Programak ez dauka hasiera zehatz bat, amaiera bai, jakina. Bakoitza nahi duen tokitik has daiteke eta programaren erabilerak berak kokatuko du erabiltzailea dagokion mailan. Hasierarik ez izateaz gain, programa honek ez darama aurrera egiteko bide zuzena –liburuetan ezinbestekoa den bezala–, nahi beste itzulinguru egin ditzake erabiltzaileak (edo irakasleak), berak erabakitzen du noiz egin aurrera edo atzera eta noiz gelditu maila jakin batean.

Prozedura hau, oro har, ikastunitatez ikastunitate eta mailaz maila erabili da. Dena dela, trebetasunetan, funtzioetan eta hizkuntz formetan aurrera egin ahala, aukera zabalagoak eskaini nahi izan dira.

Xede-taldea

Programa hau, batez ere, Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza eta Irakaskuntza Ertainetako ikasleei begira eginda dago, EIMA IIIren diru-laguntzari esker burutu baita. Egokia da euskalduntzen oinarrizko mailan ari direnentzat zein alfabetatzen dabilzantentzat. Dena dela, zenbait atal, esate baterako, “kultura” izeneko atala edozein mailatan erabil daiteke. Bestalde, euskara-maila hobetu nahi duen edonori ere baliagarri gerta dakioke, mailaketa eta erabiltzaileen hutsuneak kontuan izanik. Horrela, egokia da, era berean, euskaltegietako ikasleentzat, bakarka ikasi nahi dutenentzat edota aspaldi hasi eta bertan behera utzita dauka-tenentzat.

Programa erabiltzeko beharrezkoa den ekipoa

Programa hau erabili ahal izateko “Multimedia” ekipoa behar da. Ekipo horrek bozgorailuak eta mikrofonoa izateaz gain, gutxienezko tresneria informatiko hauek behar ditu:

- PC bateragarria (486-33 prozesadorea gutxienez).
- 8 Mb-ko RAM memoria.
- VGA txartel grafikoa (512 Kb-ko memoria gutxienez). Lan era: 640 x 480 pixel, 256 kolorez osatua. kolorez
- Sound Blaster (C) audio txartela (edo bateragarria).
- MPC estandarrekin bateragarria den CD-ROM estandarra (2 x gutxienez).
- Windows (C) ingurua, 3.1 edo berriagoa.

Programaren garapena

Programa abiarazteko CD-ROMa dagokion unitatean sartu behar da eta, erabiltzailea Windows inguruan sartuta dagoenean, programaren ikonoa sakatu besterik ez du egin behar. Ondoren aurkezpen-pantaila bat agertuko da. Hurrengo pantailara pasatzeko, lauki baten barruan ikusiko duen ikonoa sakatu beharko du. Programa osoan zehar gidatuko duten bi pertsonaia nagusiek (“Krisk” eta “Krisk”) beren burua aurkeztuko dute eta erabiltzaileari bere izena idazteko eskatuko diote. Programa erabiltzen den lehenbiziko aldia izanez gero, zuzenean sartzen da; lehenbiziko aldia ez bada, ordea, programak azken aldian utzitako lekuan segitzeko aukera eskaintzen du.

Aurkezpen-pantailen ondoren, zailtasun-mailen menua ateratzen da, bakoitza dagokion mailara joan dadin. Maila aukeratu ondoren, gaien zerrenda ikusiko du –bosna gai– eta nahi duena aukeratu ahal izango du. Hautaketa egin ondoren, menu nagusia agertuko zaio. Hortik aurrera hasiko da ikaslea lanean.

Erabiltzaileari agertuko zaizkion ikonoak

Menu nagusian agertzen diren aukerekin batera, ikono berezi batzuk ere ikusiko dira alboetan: GIDA, S.O.S., IRTEN, ENTZUN eta JARRAITU. Ikono berezi hauek programa osoan zehar azalduko dira eta honelaxe erabiltzen dira:

- *Gida*

Ikono hau programaren hasieran baino ez da azaltzen. Sakatuz gero, gida batean sartuko da erabiltzailea eta programari buruzko informazioa eskainiko dio erabiltzaileari berak aukeratzen duen hizkuntzan, euskaraz edo gaztelaniaz.

- *S.O.S.*

Laguntza ikono bat da eta uneoro izango da erabiltzailearen esku. Momentuko zalantzak argitzen laguntzen du.

- *Irten*

Ikono hau sakatuz gero, pantaila horretatik alde egiteko eta beste toki batera joateko aukera izango du erabiltzaileak.

- *Entzun*

Ikono hau agertzen den ataletan, testuak, elkarrizketak edo kantak entzuteko aukera ematen du programak.

- *Entzun bi marra gorri ezabaturik*

Ikono hau sakatuz gero, soinua ezaba daiteke.

- *Jarraitu*

Ikono hau sakatu ondoren, ariketa egiten jarraitzen da.

Ikono horiek nahikoa grafikoak direnez, berehala ulertzen ditu erabiltzaileak, baita ordenadoreak erabiltzera ohiturik ez dagoenak ere. Bestalde, ikono horiezaz gain, erabiltzaileari lanerako aukera hauek ere agertuko zaizkio beti menu nagusian:

- *Ikusi eta ikasi*

Denetan handiena da ikono hau eta bitan banaturik dago era berean. Hortaz, ikono hau sakatuz gero, beste bi txikiago hauek agertuko zaizkio hautatzeko:

- *Elkarrizketa*

Hautatutako mailaren barruan, gaiari dagokion elkarrizketa agertuko da. Elkarrizketa hori lantzeko ariketetan, erabiltzaileak bere ahotsa grabatzeko eta entzuteko aukera izango du. Hori lortzeko, pantailan mikrofono eta grabagailu baten irudiak agertuko dira eta horiexek erabili beharko dira. Horrela, lehen egunetik euskaraz hitz egiteko aukera izango du eta berak edo irakasle batek neurtu ahal izango ditu egindako aurrerapenak. Ariketa hau taldeka ere burutu daiteke, binaka edo hirunaka.

- *Gramatika*

Aukera honetan, lehenago elkarrizketan azaldu diren zenbait hizkuntz forma landu ahal izango dira. Lehenbizi ariketaren adibide bat azalduko da eta, ondoren, erabiltzailearen txanda izango da. Arazoren bat gertatuz gero, S.O.S. ikonoa sakatuta, azalpen gramatikala eskuratuko du. Ariketa zuzen burutu ezik, programak berak ematen du erantzuna.

Ariketa-pilo bat daude eta, gainera, ordena desberdinetan ateratzen dira, ariketa utzi eta berriro sartuz gero, nahi beste aldiz saiatzeko.

- *Hiztegia*

Ikono hau hautatuz gero, aurkeztutako gaiaren hiztegi nagusia landu ahal izango du erabiltzaileak. Horretarako, sagua pantailan zehar mugituz gero, saguaren forma aldatzen den tokietan nahi den objektu edo ekintza aukeratu ahal izango da. Ordenadoreak zenbait hitz eskainiko dizkio eta erabiltzaileak hitz horien artean zuzena dena hautatu beharko du.

- *Testuak lantzen*

Gai nagusian oinarrituriko testuak agertzen dira gehienetan. Hasiera batean, testuarekin batera, ahots batek testua irakurriko du eta ondoren abiadura eta doinu egokia erabiliz irakurtzea komeni zaio erabiltzaileari. Gero, irakurritakoari buruzko galdera batzuk egiten dira ulermena lantzeko.

- *Kultura*

Ikono hau aukeratuz gero, bi atal agertuko dira, “Euskal Herria” eta “Kantuak eta kontuak”. Lehen atala aukeratuz gero, euskal geografia- ren, historiaren edo ohiturei buruzko zerbait ezagutu ahal izango du erabiltzaileak mapen eta argazkien bitartez. Azken atala aukeratzeko, ordea, gai bakoitzarekin nolabaiteko lotura duen kanta edo ipuina agertuko zaio.

Balorazio orokorra

Ez zait batere erraza egiten metodo honek euskararen irakaskuntzari egiten dion ekarpenaz balorazio orokor zehatz bat egitea. Baina zenbait ideia azalduko ditut, honetaz egindako hausnarketa ez dela sakonegia eta zenbaiti, agian, arin samarra ere irudituko zaiola jakin arren. Norbera baino egokiagoak izaten dira kanpokoak, nire ustez, balorazio objektiboak egiteko. Esate baterako, Madrilgo Expolinguan programa hau aukeratu zuten pertsona horiek, agian, guk baino hobeto azalduko lukete metodo hau zertan den berritzailea, zer gustatu zitzairen, zergatik aukeratu zuten, zein puntutan dituen hutsuneak. Egia esateko, gustatuko zitzaigukeen bertan egotea beraien iritzia zuzenean jasotzeko, baina besterik ezean, geure ikuspegitik azalduko dugu.

Hasteko, metodoak erabiltzen dituen baliabideak berak ekarpen handia egin diezaiokete edozein hizkuntzaren irakaskuntzari. Ez da ahaztu behar soinua eta irudia biak uztarturik dituztela honelako metodoek eta oso lagungarriak direla ikasterakoan. Hortaz, baliabide zoragarri horiek egoki erabiliz eta hizkuntzaren diseinu egokia eginez, orain arte metodologia desberdinek egin dituzten ekarpenak kontuan hartuz eta euskararen irakaskuntzara moldatuz oso metodo onak sor daitezke. Gainera, programa hauek oso erabilgarriak dira bakarka ikasteko zein taldeka ikasteko. Irakasleak ere sar ditzake ikasgelan hemen proposatzen diren zenbait ekintza, modu osagarrian edo arlo jakin bat lantzeko. Metodo honek baditu zenbait abantaila, liburuetan oinarritutako metodoek ez dutena,

hau da, ez dago toki jakin batean hasi beharrik, nahi beste aldiz errepika daitezke ariketak, ikaslea bera bihurtuko da bere ikasprozesuaren jabe. Baina arriskua ere egon daiteke horretantxe, gauza askori ekitea eta bat ere ganoraz ez amaitzea, hain zuzen ere. Kasu horietan irakasleek paper garrantzitsua joka dezakete, gidaritza lana eginez, esate baterako.

Bestalde, ez da ahaztu behar programa honen bitartez ikasleak oso modu atseginean ikas dezakeela hizkuntza eta ez hizkuntza soilik, kultura ere landuko duela. Azken puntu horretan programa hau bada berritzailea, nire ustez. Bestalde, ikasleak jolas modura har dezake programa, ez zaio batere nekagarria egingo eta horrek adoretu egiten du ikaslea, gehiago ikastera bultzatzen du.

Amaiera gisa

Amaitzeko, gure kasuan dena ez dela polita eta erraza izan aipatu nahi nuke. Mundu honetan sartu berriak izateak eta teknologia berriekin aritu beharra izateak zenbait zailtasun sortu dizkigu. Hasieran ez genuen uste lan hau burutzeak hain kostu handiak izango zituenik. Esate baterako, marrazkiak erabili behar izan ditugu programaren atal gehienetan, irudi errealekin egitea ezinezkoa egiten zitzaigulako, ez baikenuen dirurik horretarako. Beraz, arazorik latzena dirurik eza izan da. Kontuan izan behar da, gastu handiak dituela honelako programa bat behar den bezala gauzatzeak, besteak beste, marrazkilariak, ahotsak, informatika-lanak, irudiak... Gainera, ezin izan dugu teknikoki nahi genuen guztia egin. Baina, arazoak arazo eta hutsuneak hutsune kalean ikusteak poza ematen du eta aurrerantzean urratutako bide berri honek produktu hobeak ekarriko dituelakoan nago. Horrelako baliabideen erabilerak hizkuntzen irakaskuntza erraztuko du eta laster euskaltegi-tako programazioetan honelako programak sartuko dira normaltasun osoz. “Geroak esango du”.

Egilea

Agurtzane Ortiz de Landaluzek ibilbide luzea du helduen euskalduntzean zein alfabetatzean. Lehen urratsak Gasteizko gau-eskoletan eta AEKn egin zituen. Ondoren, Bilboko Gabriel Arestira joan zen eta hainbat urtez jardun zuen

eskolak ematen eta didaktika-lanetan. Horrela, beste lankide batzuekin batera eginiko lanari esker argitaratu ziren BERRIKETAN 5 eta BERRIKETAN 7 liburuak aipaturiko euskaltegi horretan. Bestalde, Ulibarri Euskaltegian ere ibilitakoa da eta azken bi urteak Durangoko Udal Euskaltegian eman ditu.