EUSKAL ERREFERENTEEN BILA. KAHOOT! LEHIAKETA

Aurre ezagutza aktibatu! Hausnarketarako ildoa. **Irakaslearentzako gidoia.**

Ariketa honek ikasleen artean hausnarketa bideratzea du helburu. 45-60'-ko saioa aurreikusten da.

- ➔ Azaldu ikasleei zein den ariketaren helburua. Banaka jar itzazu ordenagailu edo chromebook batekin.
- ➔ Kahoot! lehiaketan aritu: https://labur.eus/46neM
- ➔ Bukatutakoan, jarri ikasleak talde txikietan. Eman 5 minutu beraien artean erantzun dutena komentatzeko eta alderatzeko. Lagungarriak izan daitezkeen galderak: Zenbat galderaasmatu dituzue? Zenbat huts egin? Zergatik? Ezagutzen zenituzten pertsonaiak euskaldunak ala erdaldunak dira?
- ➔ Azkenik, talde handian, hausnartutakoaz hitz egin eta idatz itzazue ateratako ondorioak.
- ➔ Bigarren fasean egingo den lanketari ahalik eta etekin handiena ateratzeko, fase hau garatzea gomendatzen da, eta bertatik jasotako ondorioak Euskararen Etxera bidaltzea komeni da: bisita@euskararenetxea.eus

ONDORIOAK LANTZEKO ILDOA:

- **Zenbat galdera asmatu eta huts egin dira?**

- **Zergatik?**

- **Asmatu diren galderen kultur erreferenteak euskaldunak ala erdaldunak ziren? Zergatik?**

- **Huts egin diren galderen kultur erreferenteak euskaldunak ala erdaldunak ziren? Zergatik?**

- **Ezagunak diren pertsonaien ezagutza nondik dator? Zergatik ezagutzen ditugu pertsonaia batzuk eta beste batzuk ez?**

- **Ondorioak:**