HABE

Kontratazio publiko elektronikoa Contratación pública electrónica

EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

Plegu edo oinarri teknikoak. 2022ko maiatza

OINARRI TEKNIKOEN PLEGU-AGIRIA

INGURA EUSKARA IKASTEKO INGURUNERAKO IKASMATERIAL DIGITALAK SORTZEA ETA ARGITARATZEA

1. Kontratazioaren helburua
2. Hartzailea
3. Oinarri didaktikoak
4. INGURA diseinua: ezaugarri nagusiak
5. INGURA Ikastaroak
6. Azalpen-bideoak
7. Ikasmaterialen sorkuntzarako baldintzak
8. Ikasmaterialak argitaratzeko prozedurak eta baliabide teknologikoak
9. Curriculum-erreferentziak
10. Egitasmoaren egutegi-aurreikuspena
11. Aurrekontuaren diru-hornidura
12. Gauzatze edo entrega-epea
13. Proposamen teknikoa
14. Esleipen-irizpideak: proposamen teknikoak balioztatzeko irizpideak

1. Kontratazioaren helburua

Kontratazio honen helburua da helduen euskalduntzearen oinarrizko mailetarako **online ikas-irakas** ereduko (autoikaskuntza edota ikaskuntza tutorizatua) material digitala sortzea eta ikas-plataforman argitaratzea.

Zeregin zehatzak:

- Koordinazio-lanak egitea
- Edukiak (programak, ikasmaterialak eta gidoi didaktikoak) sortu eta argitaratzea:
    - Oinarrizko euskara-mailen gaitasun komunikatiboa lortzeko ekintza komunikatiboen hurrenkera progresiboaren araberako programa edo syllabusa sortzea.
    - Programaren araberako edukiekin, gidoi didaktikoen mapa egin eta gidoiak idaztea.
    - Agiri tekniko honetako diseinu instrukzionalaren araberako jarduerak editorearen bidez sortzea eta ikas-plataforman argitaratzea.
    - Audioen, bideoen, irudien eta testuen edizioa egitea.
    - Hurrengo mailarako hezurdura-proposamena egitea.

Zeregin-multzo hau bi kidez osatutako lantalde batek burutuko du. Kideok honako ezaugarriak izango dituzte: euskal filologian, pedagogian edo beste goi mailako ikasketetan graduatua izatea; eta euskara irakasten eta helduen euskalduntzearen oinarrizko mailetarako ikasmaterialak sortzen azkeneko 5 urteetan urtebeteko eskarmentua izatea.

2. Hartzailea

Ikasmaterial hauen hartzailea 16 urtetik gorako pertsona heldua da eta euskararen oinarrizko erabiltzaile izan nahi du. Horretarako, euskara ikasten hasi eta euskal kulturara hurbiltzeko ahalegina egingo du.

Hauen artean bi multzo aurreikusten dira:

- Ikas-prozesu arin eta entretenigarri bat abiatzeko prest daudenak.

- Ikas-prozesu konprometituari ekiteko prest daudenak.

Ikasmaterial hauen hartzaileak online ikastereduan aritzeko gaitasuna digitala du.

Ikasmaterial hauen hartzailea euskararen ikas-prozesuaren abiapuntuan egongo da.

3. Oinarri didaktikoak

3.1. Hizkuntzaren eta ikaskuntzaren ikuspegia

Europako Erreferentzia Marko Bateratuaren oinarri psikopedagogikoak, hizkuntzen ikaskuntzarako metodologietan eragina duten zientzien ekarpenak eta HEOCak zehazten dituen ildo metodologikoak aintzat hartuta, ikasmaterial hauek **ikaskuntzaren ikuspegi komunikatiboa, soziokonstruktibista, ekintzara bideratutakoa eta kultura- gaitasunean oinarritutakoa** izango dute abiapuntu eta ardatz. Ikuspegi horren arabera, ikaslea edota hizkuntzaren erabiltzailea ekintzak burutzen dituen gizarte-eragilea da eta horiek hizkuntza-ekintza komunikatiboen bidez gauzatzen ditu. Ekintzak ikasleen interesekoak izanik, hauek burutzeko beren aurrezagutza eta gaitasun orokor guztiak erabiltzen dituzte ikasleek, jardun komunikatibo esanahiduna eta esanguratsua bultzatuz.

Planteamendu komunikatiboaren arabera, gramatikak bereizitako hizkuntzaren unitate txikiek eta solteek ez baina, benetako komunikazio-unitateek hartuko dute tokia ikas-irakaskuntzaren erdigunean. Bloke natural horiek —ekintza komunikatiboak— izango dira hizkuntzaren ikaskuntzako eta irakaskuntzako abiapuntu eta helburu, eta ez unitate txikiak.

3.2. Syllabusaren diseinua

Maila bakoitzerako aurreikusitako helburu-ekintzen hurrenkerak osatuko du syllabusaren edo programaren oinarria. Inputean aurkeztuko dira edukiak eta hortik abiatuta landu eta hausnartu eta ebaluatzeko prozedurak diseinatuko dira.

HEOCean komunikazioaren eta ekintza-ikuspegiaren baitan aurkezten eta zehazten dira mailaz mailako adierazpide linguistikoak. Baliabide horiek, nahiz eta, laburtze aldera, guztiak HEOCean eskema baten arabera aurkeztu, ez dira aipatutako eskema

horren ildotik programatu behar, ezta landu behar ere, baizik eta adierazten dituzten funtzio komunikatiboen arabera. Izan ere, adierazpide linguistikoak ez dira curriculuma, ezta euskalduntzearen berariazko helburu ere; helburu den gaitasun komunikatiboranzko bitarteko baizik.

Hori dela eta, programa edo syllabusa inputean aurkeztu eta mailako helburuak betetzeko adinako ekintza eta funtzioen hustuketatik osatuko da, edukien aurkezpen eta erabilera testuinguratu eta integratu bat eskainiz.

3.3. INGURA jarduerak diseinatzeko irizpide orokorrak

- Hizkuntza-unitatea testua da, testu testuinguratuen bidez gauzatzen baita komunikazioa eta esanguratsu bihurtu ikaskuntza.
- Inputaren benetakotasuna eta naturaltasuna: mailako egoera komunikatiboen eredutzat jo daitezkeen hizkuntza lagin natural eta benetakoak aurkeztuko dira.
- Ahozko nahiz idatzizko input ulergarria eta esanguratsua eskainiko da: argia eta egituratua, ikaslearen interesa eta motibazioa piztuko duena.
- Eskatu eta eskainitako testuen artean oreka egongo da eta helburu zehatza izango dute: hausnartzeko, komunikazio-ereduak eskuratzeko....
- Baliabide linguistiko-lexikalak ekintza komunikatiboaren baitan aurkeztu eta eskuratuko dira. Bide induktiboa lehenetsiko da baina gramatikaren eta lexikoaren ikaskuntza esplizitua ere bideratuko da.
- Lan autonomoa garatuko da, hausnartu eta finkatzeko tarteak eskainiz. Talde-lanaren bidez, elkarreraginerako aukera emango da.
- Hizkuntza-trebetasunak edo komunikazio-moduak uztarturik aurkeztuko dira diseinuan: trebetasun hartzaileak, sortzaileak, bitartekotza eta elkarreragina.
- Ikaslearen aurrezagutzak kontuan hartuko dira.
- Ikaslea ikasestrategiak eta estrategia komunikatiboak baliatzea bideratuko da.
- Prozesuari zein produktuari begirako ebaluazio-baliabideak eskainiko dira: autoebaluazioa, irakasleen ebaluazioa eta koebaluazioa.

4. INGURA diseinua: ezaugarri nagusiak

4.1. Bideo ikaskuntzan oinarritua (VBL)

Hizkuntzak online irakasteko gaur egungo metodoei eta joerei buruzko azterlanak ikertu ondoren, multimedia-materialean oinarritutako planteamendu bat egitea erabaki da. Planteamendu hori onena da bai inputa testuinguratuta aurkezteko eta baita kontzeptuak azkar eta erraz transmititzeko ere. Gainera, ezagutzak hobeto finkatzeko eta gehiago atxikitzeko aukera ematen du, erabiltzailearen motibazioa areagotzen du eta ikasteko prozesuan ikasleak konprometituago egotea lortzen du.

A1 eta A2 ikastaroetan, bi bideo mota eskainiko dira unitate guztietan: egoera-bideoak eta azalpen-bideoak.

Egoera-bideoen ezaugarriak eta helburuak:

- Helburua: ekintza komunikatibo jakin bati erantzungo dion egoera bat aurkeztea (agurtu...).
- Ikasunitatearen hasieran joango dira eta jarraian egingo diren jardueren abiapuntu izango dira.
- Bideo laburrak, arinak eta freskoak izango dira.

Azalpen-bideoen ezaugarriak eta helburuak:

- Helburua: ikasunitatean landuko den eduki gramatikal bat azaltzea, ikuspegi komunikatibo batetik.
- Ahalik eta metahizkuntza gutxien erabiliko da, beharrezkoa baino ez.
- Bideo laburrak, arinak eta freskoak izango dira.
- Syllabusean jasotakoaren araberako gidoi didaktiko batean oinarrituko dira.

4.2. Komunikazio-trebetasun guztiak landuko dira: adierazpena, ulermena eta elkarreragina

Beraz, ahozko eta idatzizko ulermena eta ekoizpena praktikan jartzeko proposamen zehatzak egingo dira. Gainera, teknologiaren aurrerapenak mintzamena online lantzeko aukera emango du, presentzialtasuna eta sinkronia ikaskuntza-prozesuan oztopo gaindiezinak izan ez daitezen.

4.3. Jardueren tipologia

Mota guztietako ariketak eskainiko ditu INGURAk, egungo editoreek eskaintzen dituzten adina, formatuari eta erantzun itxi eta irekiari dagokienez, proposatutako helburuaren, mailaren eta komenigarritasunaren arabera.

Tipologia hori aldatu egingo da ikasketa-mailaren arabera, ikasleen beharrak desberdinak baitira horietako bakoitzean.

- Irekiak / itxiak - Feedback automatizatua / tutorizatua
- Sinkronoak /asinkronoak
    - Tutoretzak
    - Talde-jarduerak
- Teknikak: hutsuneak bete, bikoteak osatu, aukera anizteko galderak,…Hizkuntzaren teknologiak ahalbidetuko dituen ahoz nahiz idatziz burutuko diren jarduerak.

4.4. Ikaskuntza autonomoa eta feedback automatikoa, taldeko ikaskuntzarekin batera, tutore batek gidatuta

Ikasleek modu autonomoan egin beharko dituzten banakako proposamenak taldea osatzen duten gainerako pertsonekin eta tutorearekin elkarri eragiteko beste proposamen batzuekin konbinatuko dira.

4.5. Ikasleek kudeatutako hizkuntza erabiltzeko espazioak (audio- eta bideo-espazioak)

INGURAk espazio informaletan ikasten den hizkuntzaren erabilera bermatuko die ikasleei. Espazio horietan, audio-grabagailua edo bideokamera bezalako tresnak erabili ahal izango dituzte gainerako ikasleekin komunikatzeko.

4.6. Jarraipena - Portfolioa: ebaluazio- eta autoebaluazio-tresnak.

INGURAk aukera emango die ikasleei ahozko, idatzizko edo ikus-entzunezko ekoizpenak gordetzeko, ikaskuntza-prozesuaren jarraipena egiteko tresna gisa, tutoreak ebaluatu ahal izateko eta ikasleek egindako aurrerapenak uneoro autoebaluatu ahal izateko.

4.7. Datu akademiko eta administratiboen kudeaketa

INGURAk datu akademiko eta administratiboen kudeaketa, ikastaroen matrikulak, HABEren, euskaltegien, autoikaskuntzarako zentroen eta ikasleen arteko komunikazioa eta jarraipena ahalbidetuko ditu, interesen eta beharren arabera. Funtzionaltasun berriak ahalbidetzeko aplikazioak garatuko dira, lehendik daudenak bermatzeaz gain.

4.8. Hizkuntzaren teknologiak integratzea

Eusko Jaurlaritzako Informazio eta Komunikazio Teknologien Zuzendaritza, EJIEren bitartez, hainbat proiektu prestatzen ari da hizkuntzaren teknologien arloan. Helburua da, besteak beste, ahots-testua/testua-ahotsa bihurtzeari, itzulpenari eta azpititulu automatikoei buruzko garapenak egitea, baliabide didaktiko gisa INGURAn inplementatu ahal izateko.

4.9. Gamifikazioa

Proposatutako jardueretan, komenigarritzat jotzen denean, gamifikazio-estrategiak eta -dinamikak erabiliko dira, animo-esaldi edo sari gisa, ikasleek jarduerak behar bezala egiten dituztenean edo beren ibilbidean aurrerapen nabarmenak egiten dituztenean, motibatuta egon daitezen eta esperientzia ahalik eta onena izan dadin. Izan ere,

- Ikasteko motibazioa pizten du.
- Atzeraelikadura etengabea ahalbidetzen du.
- Ikaskuntza esanguratsuagoa errazten du, eta memorian atxikipen handiagoa ahalbidetzen du, erakargarriagoa baita.
- Ikaslearen atxikipen handiagoa lortzen du eduki eta zereginekin.
- Emaitza neurgarriak ematen ditu, hala nola mailak, puntuak eta dominak.

4.10. Free eta premium ereduak

Euskara sustatzeko helburuarekin, HABEk INGURAren zenbait eduki doan eskainiko dizkie herritarrei. Pertsona horiek doako ikastaro ireki horiek egin ondoren, euskaltegien eta autoikaskuntza-zentroen laguntzarekin euskara ikasten jarraitzeko interesa izatea aurreikusten da. Hori horrela, aipatu zentroek beren ahaleginean gidatuko dituzte ikasleak, eta tutoretza- eta aholkularitza-zerbitzuak eskainiko dizkiete.

4.11. UX diseinua

INGURAk eskainiko duen erabiltzaile-esperientzia funtsezko gaia da HABErentzat. Horregatik, plataforman ikasten duen pertsonak plataformaren pertzepzio positiboa izan dezan diseinatuko da INGURA. Beraz, oso garrantzitsua izango da hainbat gairen kalitatea bermatzea, hala nola, eskainitako edukiak, horien erabilgarritasuna, erabiltzaileak INGURAn nabigatzeko duen erraztasuna edo ikaskuntza-ingurunearekiko, tutorearekiko eta sistemaren gainerako erabiltzaileekiko komunikazioa.

5. INGURA ikastaroak

5.1. Diseinu instrukzionala

5.1.1. INGURAn honako ikastaro hauek eskainiko dira. Hona ikastaroak eta orduak:

- A1 maila: guztira 60 unitate eta 100 eskola-ordu.
    - Sarrera libreko 30 unitate, doan, matrikulaziorik gabe, tutoretza-zerbitzurik gabe.
    - Ikastaro osoa tutoretzapean.
- A2 maila: guztira 80 unitate eta 160 eskola-ordu.

5.1.2. Ikasunitate bakoitza honela egituratuko da:

- Komunikazio-egoeraren bideoa. Curriculum-edukiak eta hizkuntza-ereduak azaltzen dira, benetako erabilera islatzen duten testuinguruetan. Bideo hauek eguneroko egoera esanguratsuak aurkezten dituzte.
- Bideoen gidoian oinarritutako ahozko adierazpeneko ariketak.
- Eduki gramatikal, diskurtsibo eta funtzional bati edo gehiagori buruzko azalpenezko bideoa.
- Lexiko-ariketak: bideoan aurkeztutako eremu semantikoaren azalpena.
- Ahozko edo idatzizko testu bat sortzeko komunikazio-zeregina. Zeregin hori banakakoa (feedback automatikoa) edo taldekoa (tutorizatua) izan daiteke.

- Ebaluazio-testa.
- Entretenimendua: kantuak, kultur edukia, etab.
- Talde-jarduerak
- Tutoretza: jarraipena eta aholkularitza
- Errepaso automatikoa 3 unitatetik behin.
- Instrukzioak mailakoak izango dira eta hartzailearen jatorrizko hizkuntzan ere eskainiko dira.

5.2. Ikasunitatearen egitura zehatza

1. IKUSI ETA ENTZUN	
Egoera-bideoa: Inputaren aurkezpena	
2. HITZ EGIN	
Ariketa: ENTZUN (lagina), GRABATU eta ENTZUN (autoebaluazioa)	
3. AZALPENA	
Azalpen-bideoa: Irakaslearen azalpena Laginak: Inputetik hartutako esaldiak	
4. GRAMATIKA	
Ariketa: IDATZI edo OSATU (hutsuneak bete) aukerak emanda	
5. HIZTEGIA	
• Oinarrizko hiztegia: izenak, adjektiboak, aditzak eta adberbioak • Funtzio-esamoldeak Ariketak: irudi bidezkoak, bikoteak egin...	
6. JARDUN	**6. JARDUN TUTORIZATUA**
Ekintza komunikatiboa • Bakarka • Autoebaluazioa	Ekintza komunikatiboa: • Talde jarduera tutorizatuak

Rol jokoa, ahoz, idatziz.	
7. EBALUAZIOA	
Edukien ebaluazioa Ariketa: Aukera anitzeko galderak	
8. GEHIAGO NAHI?	

1. IKUSI ETA ENTZUN
Atal honetan, bideoz komunikazio-egoera bat aurkeztuko zaie ikasleei. Bideo horretan, eguneroko egoera esanguratsu bat garatuko da, bi pertsonaren arteko harremana azalduz.

2. HITZ EGIN (errepikatu)
Bigarren atal honetan, bideoan aurrez entzundako esaldiei helduko zaie berriro, audio-formatuan, ikasleak entzun, errepikatu eta bere ahotsa grabatu dezan. Grabazioa amaitzean, ikasleak bere ahotsa erreproduzitu ahal izango du eta jatorrizkoarekin alderatu. Horrela, bere ahozko ekoizpena ebaluatuko du.
Beraz, mintzamen-ariketa oso zuzendua da, hasierako maila horretan ikasten ari den pertsonak ez baitu behar besteko ezagutzarik diskurtso propioa sortzeko.

3. AZALPENA
Atal honetan landu nahi den eduki linguistiko-diskurtsiboa nahiz funtzionala bideo baten bidez azalduko da. Bertan, irakasle batek eduki hori azalduko du adibide oso erraz eta argigarrien bidez. Ondoren, eduki hori finkatzeko ariketa sorta bat eskainiko da.

4. GRAMATIKA
Atal honetan, lehen atalean erreproduzitutako bideoan aukeratutako hizkuntza lagin espezifikoak aurkeztea aurreikusten da, helburu diren edukiak lantzeko. Hutsuneak betetzeko edo esaldiak batu eta ordenatzeko ariketak egingo dira. Helburua da proposatutako input errepikakorra, baina, aldi berean, askotarikoa azaltzea, haren asimilazioa errazteko.

5. HIZTEGIA

Atal honetan mailako esparru semantikoak aurkeztu eta landuko dira: izen, adjektibo, aditz eta aditzondoen oinarrizko lexikoa aurkezteko diseinatuta egongo da. Hitz horiek, gainera, bideoetan azaldutakoarekin erlazionatuta egongo dira, testuinguratuta, alegia. Ariketa mota, adibidez, irudia eta hitza lotzea edo irudiarekin batera doan hitza idaztea izango da, besteak beste.

6. JARDUN
Aurretik ikusitako komunikazio-egoeraren bideoan oinarritutako rol-jokoa da, eta ikasleak pertsonaia protagonistetako bat aukeratu eta elkarrizketaren bere zatia errepikatu ahal izango du.

6. JARDUN TALDEAN (PREMIUM)
Talde-jarduera gidatu bat proposatuko zaie atal honetan. Ekintza komunikatibo esanguratsu bat burutu beharko dute ikasleek. Hizkuntza ahoz nahiz idatziz sortuko dute, elkarreraginean. Feedbacka tutoreak emango du.

7. EBALUAZIOA
Aurreko ataletan egindako jardueretan ikasitakoa ebaluatzeko, unean bertan erantzunak ematen dituzten aukera anitzeko ariketak proposatuko dira.

8. GEHIAGO NAHI?
Azken atal hau da egitura osoko irekiena da, eta ikasleari beste ariketa eta proposamen mota batzuk eskaintzea da bere funtzioa. Aurreikusten da alderdi kulturalekin lotuta egongo direla, hala nola, literaturarekin edo musikarekin, hizkuntza ikasteak, aldi berean, ikaslea inguratzen duen errealitate kulturala hobeto ezagutzeko balio dezan.

6. Azalpen-bideoak

6.1. Gidoi didaktikoak

Ikasunitate bakoitzean landuko den edukia bideoz aurkeztuko da. Bideoak izaera didaktikoa izango du eta azalpenak irakasle batek egingo ditu. Hartzailearen hizkuntza gaitasuna kontuan hartuko da hizkuntzaren erabileran, idazketan, ahoskeran eta aurkezpenean, eta euskarri grafiko nahiz hizkuntza laginetan oinarritu da. Azalpenek azpitituluak izango dituzte, euskaraz, gaztelaniaz, ingelesez eta frantsesez.

Azalpen hauek ahoz emango dira jarraian ageri den bideo didaktikoen teknologiek (6.2.) eskaintzen duten aukeren arabera.

Azalpen hauek emateko irizpide induktiboak eta deduktiboak erabili ahal izango dira, eta horien arabera idatziko da gidoia.

Azalpen hauetan erabiliko diren adibideak eta laginak programatutako egoera-bideoaren gidoitik hartuko dira, ikasunitateari koherentzia emanez. Hala eta guztiz ere, hala iritziko balitz, erantsi ahal izango dira azalpena ilustratzeko beste adibide batzuk.

6.2 Teknologia

Azalpen-bideoak ekoizteko honako teknologia edo antzekoa erabiliko da.

SIGHTDECK TEKNOLOGIA
Formaziorako bideo-pilulak egiteko teknologia hau chroma key inkrustazio-sistema onenaren eboluzioa da. Teknologia honekin, aurkezleak edukiarekin elkarreragin dezake ukipen-pantaila handi bati esker eta, besteak beste, ekintza hauek egin ditzake: nabarmendu, azpimarratu, esteka batera joan eta gainjarritako geruzak erabili. Horrez gain, beste programa, aplikazio edo online tresna batzuk integra daitezke, esaterako: grafikoak, datuak, Excel koadroak, bideoak, online aplikazioak...

LIGHTBOARD EDO KRISTALEZKO ARBELA
Teknologia honekin irakasleak, kamerari begiratzen dion bitartean, eskuz idatzitako oharrekin elkarrekintzan jardun dezake. Kristalezko arbelak aukera ematen du baliabide grafikoak margotzeko eta baita ideia garrantzitsuenak idazteko ere, ikusleari edukia ulertzen lagundu eta hitzezko diskurtsoa indartuko diona. Lightboard edo kristalezko arbela LED argiak inkrustatuta dituen metalezko marko batean esekita dagoen beirazko panel handi bat da, eskuz marraztutako informazioaren argiztapen ikusgarria ematen duena. Diagramak eta oharrak, itxuraz, airean daude, irakaslearen aurrean.

TRS (TRANSPARENT SCREEN)
Teknologia honek ukipen-pantailaren ezaugarriak, PC batek eskaintzen dituen erraztasunak eta esku arrunteko idazkera uztartzen ditu, didaktika eta inpaktu handiagoko prestakuntza-bideoak lortuz. Bideo-geruzak gainjartzea ahalbidetzen du; hala, edukia beti egongo da ikusgai ikusleentzat, hizlaria edonon dagoelarik ere. Horrez gain, aurkezpena arbel digital batek eskaintzen dituen ohiko tresnekin aberastu ahal izango da.

ERREALITATE BIRTUALA, AREAGOTUA EDOTA 3D DISEINUA
Teknologia horiei esker, edukiaren beharren araberako diseinuak eta animazioak sor daitezke, transmititu beharreko mezuak bisualki indartzen lagunduko duten inguruneak sortuz. Esate baterako, agertokiak simulatu eta 3D elementuak gehi daitezke, guztiz pertsonalizatzeko modukoak, betiere norberaren komunikazio-premietara egokituta.

7. Ikasmaterialen sorkuntzarako baldintzak

Agiri honen arabera deskribatutako ikasmaterial hauek sortzeko jarraibideak hauexek dira:

1. Ikasmaterial hauek proiektu honetarako berariaz sortuak izango dira.
2. Ikastaroak sortzeko metodologian ikastaroen kalitatea bermatuko duen kontraste eta ebaluazio-prozedurak txertatuko dira.
3. Egitasmo honen izaera edo bere atalen bat bereziki aberastu eta azken produktuaren zati izango diren osagarriak -irudi, soinu, testu, jarduera didaktiko edo beste edozein objektu multimedia (joko, animazio, infografia….)- beste egileren batenak edo esleipendunaren beraren beste produktu batetik eratorriak direnean, erabilera-baimen guztiak eskuratuak beharko dira, betiere, plegu administratiboetako *Jabetza eta ustiapen-eskubideak* puntuan zehaztutakoa eta egile-eskubideei buruz indarrean dagoen araudia betez.
4. Osagarriok -ikastunitateetan input gisa erabiliko diren testu eta baliabide grafikoak- oinarrizkoak eta lagungarriak, euskal komunikabide, euskal literatura, euskal zinemagintza, euskal antzerki eta beste euskal sormen-esparruetakoak izango dira.
5. Elementu ikonografikoek duten indarra eta zer esana kontuan izanda, ikasmaterialetan ageriko diren argazki, irudi, ilustrazio nahiz grafikoak esanguratsuak, kalitatezkoak eta ariketari dagokion helburu didaktikoari egoki erantzungo diotenak izango dira. Hauek guztiek, halaber, egungo Euskal Herriko giza eta gizarte-errealitatea irudikatuko dute.
6. Ikasmaterialen eduki eta aurkezpen-moduek giza eskubideak eta pertsonen arteko bizikidetzaren balioak errespetatuko dituzte. Ondorioz, ezin izango dituzte agerian eduki, horiei dagokienez, herritarrentzako laidogarriak izan

daitezkeen, erabiltzaileen duintasuna urra dezaketen edo indarkeria iradokitzen duten ideia, ikur edo elementuak.

7. Ikasmaterial hauetan hitzezko zein irudizko hizkuntza ez-sexista erabiliko da. Halaber, ez da sexua dela-eta eragindako bereizkeriarik egingo, Emakumeen eta Gizonen Berdintasunerako otsailaren 18ko 4/2005 Legeak dioena betez.

8. Ikasmaterialak argitaratzeko prozedurak eta baliabide teknologikoak

1. INGURA ikastaroak sortzeko INGURA-BULEGO TEKNIKOAk egitasmo honetarako prestatu eta garatuko dituen edizio eta argitalpen-baliabideak erabiliko dira.
2. Baliabide batzuk ikastaroaren diseinurako erabiliko dira; beste batzuk LMSaren beraren funtzionaltasunen baitakoak izango dira, hala nola, gamifikazio-estrategiak, jarduera kolaboratiboak…
3. INGURA ikastaroak INGURA Moodle-LMSan argitaratuko dira.

9. Curriculum-erreferentziak

- HABE (2021). *Helduen Euskalduntzearen Oinarrizko Curriculuma (HEOC).* (2. arg.). Donostia. HABE.
- HABE (2017*). Curriculum-langaiak. Testu-ereduak (HEOC).* Donostia. HABE.
- Europako Kontseilua (2005). *Ikaskuntza, irakaskuntza eta ebaluaziorako Europako erreferentzia markoa.* HABE - Eusko Jaurlaritza. Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Saila (Jatorrizkoa: Europako Kontseilua (2001) Common European Framework for Languages; Learning, Teaching, Assessment. Education Committee. Language Policy Division).
- Europako Kontseilua (argitaratze-bidean). *Hizkuntzen Europako Erreferentzia Marko Bateratua: Ikaskuntza, Irakaskuntza, Ebaluazioa – Liburu Osagarria*. HABE.

10. Egitasmoaren egutegi-aurreikuspena

Hasierako INGURA ikastaroen garapena zeregin hauen eta egutegi honen arabera aurreikusten da.

2022-23	2023-24
• A1 Programa egitea • A1 Gidoi didaktikoak sortzea • A1 ikasunitateak sortzea eta argitaratzea • A2 Programa egitea • A2 Gidoi didaktikoak sortzea • A2 ikasunitateak sortzea eta argitaratzea • B1 mailaren hezurdura-proposamena egitea	• B1 Programa egitea • B1 Gidoi didaktikoak sortzea • B1 ikasunitateak sortzea eta argitaratzea • B2 mailaren hezurdura-proposamena definitzea

11. Aurrekontuaren diru-hornidura

Aurrekontuaren kalkulua	
Lan-kostua	**90.000€**
Azpiegitura-gastuak	**11.700 €**
Industria-etekina	**5.400 €**
GUZTIRA (BEZ gabe)	**107.100 €**
BEZ	**22.491 €**
Guztira (BEZ barne)	**129.591 €**

12. Gauzatze edo entrega-epea

Oinarri teknikoen agiri honetan zehaztutako ekoizpen-lanak kontratua esleitu eta **urtebeteko** epean egingo dira.

Sortze eta argitarapen-lan hauek honela **entregatuko** dira:

2022-23	
Lana:	**Noizko:**
1. A1 Programa egitea	1. 2022ko uztailaren 20a
2. A1 Gidoi didaktikoak (%50) egitea	2. 2022ko abuztuaren 29a
3. A1 Gidoi didaktikoak (%50) egitea	3. 2022ko irailaren 19a
4. A1 ikasunitateak (%50) sortu eta argitaratzea	4. 2022ko urriaren 17a
5. A1 ikasunitateak (%50) sortu eta argitaratzea	5. 2022ko azaroaren 21a
6. A2 Programa egitea	6. 2023ko urtarrilaren 9a
7. A2 Gidoi didaktikoak (%50) egitea	7. 2023ko otsailaren 15a
8. A2 Gidoi didaktikoak (%50) egitea	8. 2023ko martxoaren 27a
9. A2 ikasunitateak (%50) sortu eta argitaratzea	9. 2023ko maiatzaren 5a
10. A2 ikasunitateak (%50) sortu eta argitaratzea; eta B1 mailaren diseinu-proposamena egitea	10. 2023ko ekainaren 10a

13. Proposamen teknikoa

Lehiakideek A1 mailako ikasunitate bat sortuko dute. Ikasunitatearen agiri tekniko honen 5. puntuan zehaztutako diseinu instrukzionalari jarraikiz diseinatuko da:

- Inputerako erabiliko den bideoa hauxe izango da: Bagoaz A1B1
- Ikasunitateko azalpen-bideoari dagokionez, gidoi didaktikoa aurkeztu beharko da.

Entrega-fitxategiak:

- Moodle-ekin bateragarria izan behar duen fitxategia aurkeztuko da. Adibidez, scorm-paketea.
- Gidoi didaktikoa wordekin bateragarria den fitxategi batean entregatuko da.

14. Esleipen-irizpideak: PROPOSAMEN TEKNIKOAK balioztatzeko irizpideak

Guztira 50 puntu banatuko dira atal hauen arabera. Banaketa jarraian ageri diren irizpideen arabera egingo da.

Atalak	Irizpideak	Puntuazioa	Gutxienekoa
SEKUENTZIA DIDAKTIKOA			
1. Ekintza komunikatiboa:	• Ikasunitatea ekintza komunikatibora bideratuta dago. (2,5) • Ekintza komunikatiboa egokia da, egingarria eta motibagarria. (2,5)	**5 puntu**	**2.5 puntu**
2. Edukiak eta helburuak:	• Aurkezten diren eduki eta helburuak mailakoak dira. (2,5) • Inputetik abiatuta eta ekintza komunikatiboa helburu izanik, aurkeztutako edukiak argi daude eta	**5 puntu**	**2.5 puntu**

	ugariak dira (gaia eta kultur erreferentziak, testu-generoak, funtzioak, adierazpide testualak, adierazpide linguistikoak eta lexikalak, komunikazio eta ikas-estrategiak…) (2,5)		
3. Oinarri metodologikoak	• Aurrezagutzak aintzat hartzen dira. (2,5) • Esanahitik abiatutako jarduerak dira. (2,5) • Hizkuntza laginak testuinguratuta aurkezten dira. (2,5)	**7,5 puntu**	**5 puntu**
4. INGURAren hezurdura	• Hezurduraren atal guztiak landu dira, eta proposatutako ordenan daude. (2,5) • Atal bakoitzaren helburu eta izaera aintzat hartu eta horren arabera proposatu diren jarduerak egokiak dira. (2,5) • Talde jarduerak eta tutorizazio proposamenak egokiak dira. (2,5)	**7,5 puntu**	**5 puntu**
5. Instrukzioak	• Argiak eta zehatzak dira (1,25) • Idazketan hartzailearen maila eta honen jatorrizko hizkuntza aintzat hartu dira. (1,25)	**2,5 puntu**	**1,25 puntu**
6. Ariketa tipologia eta itemak	• Helburua eta edukiaren lanketa kontuan hartuz, ariketa-tipologia ugaria eta egokia da. (2,50) • Edukiak lantzeko nahikoa item eskaintzen da. (2,50)	**5 puntu**	**3,75 puntu**
7. Ebaluazioa	• Hezurduran txertatutakoaz gain, bestelako ebaluazio-motak proposatzen dira. (2,50)	**2,5 puntu**	**1,25 puntu**

8. UX diseinua	• Sekuentziaren nabigazioa erraza eta intuitiboa da. (2,50) • Sekuentziaren diseinua erakargarria da. (2,50) • Ariketak egiten jarraitzeko elementu motibagarriak eskaintzen dira. (2,50) • Ariketa batetik bestera jotzeko bidea laburra da (klik gutxi egin behar dira) (2,50)	**10 puntu**	**5 puntu**
GIDOI DIDAKTIKOA			
	• Azalpen-bideorako aukeratutako edukia egokia da. (2,50) • Edukia aurkezteko gidoian ematen den azalpena egokia da. (2,50)	**5 puntu**	**3,75 puntu**

.