

EGILEA

Begoña Oro

IRUDIGILEA

Alejandro Villén

GAIAK

Umorea. Teknologia eta Internet. Familia. Animaliak. Adiskidetasuna. Historiaurrea. Kulturartekotasuna. Kontsumorako hezkuntza. Irudimena eta sormena

GAITASUNAK

Gaitasun digitala. STEM. Gaitasun pertsonala, soziala eta ikasten ikastekoa

BESTE ARLOEKIKO LOTURA

Naturaren Zientziak

ORRIALDE-KOP.: 56



# Mugtarrak mugikorrean harrapatuta

*Hori ni naiz!*

## ZERGATIK IRAKURRI LIBURU HAU?

Irakurtzen hasi berri diren irakurketa-ohiturak finkatzen lagunduko duen liburu-bilduma baten parte delako. Istorio dibertigarri bat proposatzen duelako, eta, aldi berean, elkarrizketa sustatzen duelako, mugikorra behar bezala erabiltzearekin loturiko oinarriak ezartzeko asmoz. Adiskidetasunaz eta familia-harremanez hitz egiten duelako, baita argazki batek bizitako momentuen oroigarri kutun gisa duen balioaz ere.

## ARGUMENTUAREN LABURPENA

Trotik, Umak ilea jasotzeko erabiltzen duen hezurra biltzen ari dela, gailu arraro bat aurkitu du: mugikorra. Han, mugtarren argazki bat dago, baina zergatik daude barruan harrapatuta? Magia al da? Irtengo al dira hortik? Halako batean, mugikorra jotzen hasi da, eta mugtarrak ikaratu egin dira. Miak eta aitak mugikorrak zertarako balio duen azalduko diete, eta argazkiak ateratzen erakutsiko, oroitzapen politak izateko; izan ere, argazkiek «denbora gelditzeko» balio dute.

## NORENTZAT DA LIBURU HAU?

Irakurtzen hasi berri direnentzat –kaligrafiarekin trebatzen ari direnentzat, bereziki–, baita Troti eta haren abentura dibertigarriak ezagutzen dituzten ierakurle horientzat ere.

## JARDUERA-PROPOSAMENA

### BAKARKA

Proposatu ikasleei liburuaren **laburpen** txiki bat egitea, baina, beti bezala egin beharrean, esan istorioan aipatzen diren **hiru arazo edo gertaera** aukeratzeko (adibidez: *Umaren hezurra galdu da*) eta kasu bakoitzean protagonistek zer **konponbide** aurkitu duten azaltzeko.

### TALDEA

Azkenean, non zegoen amona Umak galdutako hezurra? Galdera horri denon artean erantzun ondoren, proposatu ikasleei **arreta lantzeko jolasean** ibiltzea. Txandaka, ikasle bat edo bi ikasgelatik aterako dira, eta barruan geratzen direnek lekuz aldatu beharko dute ikasgelako dekorazioko objektu bereizgarriren bat. Kanpora irtendako bi ikaskideak itzultzean, lekuz zer aldatu den asmatu beharko dute. Beharrezkoa izanez gero, zenbait pista eman daitezke (*zein ingurutan dagoen lekuz aldatutako objektua, zer koloretakoa den, zertarako balio duen*, etab.). Jarduera amaitzean, jo txalo «ikasle detektibeei», baina jolasa nahi beste aldiz errepika daiteke, beste ikaskide batzuekin.

### NATURAREN ZIENTZIAK

Mundu modernoko asmakizunak harrigarriak dira! Antolatu zure ikasleak taldetan, eta eskatu Historiaurrean existitzen ez zen **asmakizun** bati buruzko **ikerketa** txiki bat egiteko (nahi bezain zaharra edo modernoa izan daiteke). Horretarako, asmakizunari buruzko informazioa bilatu beharko dute (*zertarako balio duen, nork asmatu zuen, noiz, zer bilakaera izan duen*, etab.), eta argazki edo marrazki bat jarriko dute azalpenaren ondoan. Azkenik, eta mugtarrek Miaren aitonen etxeko objektuei nola esaten dieten kontuan hartuta (*ispilua «hormako ibai bat da, urik gabea»; mugikorra «eguraldi-iragarle musikatua», etab.*), esan ikasleei **mugtarrak** hautatutako asmakizunari **zer izen jarriko lioketen** pentsatzeko.



## IDAZKETA-TAILERRA

Adin horietan, ikasleek ez dute mugikorrik izaten, normalean; dena den, ia denek dakite dei bat egiten. Esan ikasleei Historiaurreko familiari laguntzeko, eta **telefono-dei bat egiteko jarraibideak** prestatzeko; idatz ditzatela norbaiti mugikorretik deitzeko mugtarrek egin behar dituzten urrats guztiak.