**KARTAK NOLA ERABILI**

**Gamifikazioa**

Gamifikazioa jolasaren elementuak jolasaren eremua ez den beste arlo batzutan erabiltzean datza. Hainbat ikasle asko motibatzen dira jolasarekin, eta aldian behin klasea gamifikatzea ondo datorkigu. Horretarako kartak erabili ditzakegu: 9 karta daude, bakoitzean sari bat. Kartak irabazleak hartuko ditu ikusi gabe (sorpresa)

**Kartak nola erabili. Proposamenak:**

* Kahootak egin ondoren irabazleari karta bat eman sari gisa.
* Klasean tarteka sari gisa karta bat eman. Irakasleak erabakiko du zer nahi duen landu eta saritu. Proposamenak:
	+ Jarduera/erronka/lana… hobekien/azkarren/eduki interesgarrienarekin/ortografia akatsik gabe egiten duen talde edo norbanakoari
	+ Autonomiaz lan egin duen taldeari
	+ Talde lan hoberenari
	+ Arazoak konpondu dituenari
	+ Aurkezpen berritzaileenari
	+ Etab.
* Ikasleek diseinatu dezatela tablero bat (edo irakasleak eman). Tablero horretan egongo den kasila edo zati bakoitza, ikasleak/ek egingo duten Jarduera/erronka/lan bakoitza irudikatuko du.

Jarduera/erronka/lana burutzen denean/dutenean, irakasleak “eginda” dagoela jarriko dio kasilan. Tableroaren ibilbidean zehar, hainbat kasilek saria izango dute (irakasleak erabakiko du)