

IKASKIDE PROIEKTUA

MOTIBAZIOA ETA IKASTEKO GOGOIA PIZTEKO GIDA

Eragile pertsonalak aktibatu:

- Ikasleak ikasteko motibatuk egon daitezen, hainbat eragile pertsonal aktibatu behar ditugu haiengan. Eragile horietako batzuk:
 - *Ikasi behar den horri buruzko kuriositatea*, izan ere, zerbaitek kuriositatea pizten digunean denbora eskaintzen diogu gaiari eta hobeto ikasten da. Bidea: irakasle bakoitzak aztertu behar du bere gaian zein izan daitekeen:
 - Galderak, sorpresa-efektuak...
 - Curiositatea modu naturalean pizteko, ikasleek gauza berriak sumatu behar dituzte ikasgaietan; euren ideiekin bat ez datozen gaiak landuko direla sentitzen badute, hobe; orain arte erantzun ez dituzten galderak edo erronkak sentitu behar dituzte...
 - Ezagutza soila egiteaz gain hainbat esperimendu, proba eta abar egin daitezkeela ikusten badute, aukera gehiago daude kuriositatea piztuarazteko, beraz, motibazioren bideak irekitzeko.
 - *Ikasi behar dugun gai, ezagutza edo trebetasun horiek ez menderatzeak ekar ditzakeen arazoez jabetzea. Bideak:*
 - Egoera zehatzen deskribapena (adibide erreal eta ezagunekin bada, hobe...)
 - Rol-playing.
 - Hala ere, ez ikasteak suposa dezakeen arazo horrek blokea ez ditzan, ez diegu oso "urrun" jarri behar ikaskuntza-helburua: Vigotskiren *garapen hurbileko esparruan* sentiarazi behar diegu beti, ez errazegi, ez zailegi diren jarduerak proposatuz. Gainera, berehala sentiarazi behar diegu aurrerapenak auto-erregulatzeko laguntza eta tresnak izango dituztela...
 - *Ikasi behar dugun hori zertarako izan daitekeen garrantzitsua, esanguratsua, beraientzat izan dezakeen praktikotasuna... ulertzea eta ikasteko erronka onartzea. Bideak:*

- Aurreko puntuarekin lotzea komeni da, hau da, gaiaren praktikotasuna eraginkorragoa da ikasleak arazoa izan dezakeela intuitzen edo sentitzen duenean azaltzen badiogu, ezjakintasunean dagoela jabetzen bada...
 - Praktikotasun hori zenbat eta ikasleen “mundu arruntetik”, bere egunerokotasunetik hurbilago sentiarazi, orduan eta eraginkorragoa izango da motibazioa, beraientzat testuinguru esanguratsuan gertatuko delako ikaskuntza.
- **Non dugu arazo erreala?:**
 - Gehienetan, gure buruari esaten diogu: “hori ondo dago, baina nire gaia ez da hori, zailagoa da motibazioak pizteko, edo “entzun/irakurri berri ditudan adibideak ez dira baliagarriak niretzat...” ... Maiz pentsatzen eta adierazten ditugu antzeko esaldiak.
 - Beraz zailtasuna hau da: gai bakoitzaren praktikotasuna eta baliagarritasuna azaltzeko egoerak ezin ditugu aurkitu. Gehienetan galdera horrela planteatzen dugu: zein egoera izan daiteke baliagarria nire ikasleei gai honetan edo beste horretan interesa pizteko?
 - Zailtasun honetatik ateratzeko aukera batzuk ikuste aldera, hona hemen **lau galdera egoki**, gure ekimena motibazioak piztuarazteko bidean jartzeko:
 - *Zer nahi dut nirek ikasleek benetan ikas dezaten?*
 - *Zertarako izan daiteke baliagarria irakatsi nahi dudan hori jakitea?*
 - *Nire ikasleek izan ditzaketan interesetatik, eurek bizi dituzten eguneroko egoeretatik, zeintzuk dute erlazioa, zerikusia irakatsi nahi dudan honekin?*
 - *Gelan egin ditzakedan jardueretatik, nire klasea antolatzeko egon daitezkeen era ezberdinetatik, zeintzuk jarri ditzakete erlazioan irakatsi nahi dudana eta ikasleen interesak?*
 - **Jakina, aurreko guztiak zera eskatzen du:** ikasleen ezagutza, euren egunerokotasunarekiko hurbilpena, dituzten interesei buruzko informazioa izatea, interes horien onarpena (ahal den maila handienera bederen). Haienganako sinesgarritasuna eta espektatiba positiboak premiazkoak dira!!
 - **Honekin batera, helburuak eta jarduerak negoziatu** daitezkeen neurrian, asko irabazia izango dugu motibaziorako. Helburuak konpetentzietan, hau da, lortuko dituzten gaitasun errealetan azaltzea komenigarria da.
 - **Gauza bera auto-ebaluazio elementuak** txertatzen baditugu.

IKASTEKO MOTIBAZIOA ETA INTENTZIOA ERRAZ DEZAKETEN BALDINTZAK, ERAGILEAK

(Iturria: Alonso Tapia, J (2005). "Motivación en la escuela y en la familia")

Ikaskuntzaren hasiera: nola sortu ikasteko gogoia, intentzioa, motibazioa?

