PROIEKTKUAREN IDEIA

Nire proiektuaren ideia nagusia euskalduntasunari buruzko ihes-gela birtual bat sortzea izan da, jolasaren bidez euskalduntasuna gaia lantzeko. Proiektu honek 'Amaren Sua' kontzeptua du ardatz, EuskarAbenturak emandako euskal senari buruzko dokumentu batetik abiatuta. Testu horrek dioenez, gure nortasuna eta izateko modua berreskuratzea ezinbestekoa da; dena kendu nahi badigute ere, gure arima eta ohiturekin 'amaren sua' bizirik mantentzeko borrokatu behar dugu.

Nire ihes-gelaren istorioak krisi egoera bat aurkezten du, "AMAREN SUA BERPIZTU" izenekoa. Istorioaren arabera, Euskal Herria krisian dago euskalduntasunaren sua itzaltzen ari delako; ordezkapen kulturala indartu eta pertenentzia-sentimendua ahuldu den bitartean, euskara eta euskal identitatea galtzeko arriskuan daude. Erabiltzailea izango da euskal sena duena eta sua berpizteko konpromisoa hartuko duena; bidean aurkezten diren erronkak gainditzean lortuko du sugarra berriro piztea.

ERABILITAKO TEKNOLOGIA ETA TRESNAK

Lan hau aurrera eramateko, hainbat baliabide digital eta dokumentazio-iturri erabili ditut:

- **Genially** izan da ihes-gela sortzeko erabili dudan plataforma. Tresna honek jolas interaktiboak diseinatzeko eta ikusleari parte hartzeko aukera ematen dio.
- Ihes-gelan agertzen diren irudi guztiak **inteligentzia artifizialaren** bidez sortu ditut banan-banan. Nire helburua buruan neukan ideia hori bere horretan lortzea izan da. Interneten bilaketak eginda askoz zailagoa zenez niri gustatzen zitzaidan irudi zehatz horiek aurkitzea, IA bidez sortzea erabaki dut.
- **Dokumentazio iturriak:** edukia osatzeko ikastolen aldizkariak, Ane Urizarren saioak eta beste hainbat orrialde erabili ditut iturri nagusi bezala.
- **YouTube:** aplikazioaren funtzionamendua ulertzeko, bideotutorialak ikusi ditut hemen.

TRESNAREN AZALPENA ETA FUNTZIONAMENDUA

Ihes-gela lau pantaila edo gela nagusitan banatuta dago, bakoitza bere erronka eta pasahitzekin:

Hasiera eta lehenengo gela. Sartzean, Uzturre mendian dagoen mendizale bat ikusiko du erabiltzaileak. Mendizalearen gainean eta agertzen den mugikorrean klik egitean, istorioa eta lehen erronka hasten dira. Lehenengo gelan, herriko plaza batean dauden 10 pertsona sailkatu behar dira, bakoitzaren gainean klik eginez, euskaldun edo ez euskaldun bezala.

Erantzun zuzen bakoitzarekin letra bat lortzen da eta, guztiak ordenatzean, bigarren planora pasatzeko pasahitza lortzen da: **EUSKALDUNA**.