

HAUR ETA NERABEEN PARTAIDETZARAKO GIDA. Dinamikak eta baliabideak eskubideen ikuspegitik.



Argitaraidia:

1.a 2022ko otsaila

Egilea:

EDE Ezagutza



Argitaratzailea:

EDE Fundazioa

www.edefundazioa.org

Finantziarioa:

Eusko Jaurlaritza. Berdintasun, Justizia eta Gizarte Politiketako Saila.



Diseinua eta maketazioa

www.landertelletxea.com



HAUR ETA NERABEEN PARTAIDETZARAKO GIDA.

Dinamikak eta baliabideak
eskubideen ikuspegitik.



AURKIBIDEA

1. SARRERA	1
2. MARKO KONTZEPTUALA	2
<ul style="list-style-type: none"> a. Parte-hartzea eskubideen ikuspegitik b. Parte-hartzea prozesu gisa ulertzea d. Marko ekologikoa eta Harten eskailera e. Parte-hartzearen garrantzia eta haur eta nerabeen parte-hartzea Haurren eskubideen hitzarmena f. Garapen Jasangarrirako Helburuetan (GJH) parte-hartzea 	
3. GIDAREN HELBURUAK	6
4. NORI ZUZENDURIK DAGO GIDA	7
5. GIDA HAU NOLA ERABILI	8
<ul style="list-style-type: none"> a. Metodologia b. Proposamena nola aukeratu c. Haurren eta nerabeen parte-hartzea eskubideen ikuspegitik lantzeko kontuan izan beharreko hamar kontu d. Parte-hartzaileen adinaren arabera beste gogoeta batzuk: 	
6. DINAMIKAK (ADIN TARTEAREN ARABERA)	13
<ul style="list-style-type: none"> A. 6-9 URTE ARTEKO DINAMIKAK (NI-FAMILIA) B. 10-12 URTE ARTEKOEN DINAMIKAK (FAMILIA-INGURUNEA; ESKOLA/AUZOA-BERDINAK) C. 13-14 URTE ARTEKOEN DINAMIKAK (AUZOA-UDALERRIA/HERRIA/HIRIA) D. 15-16 URTE ARTEKOEN DINAMIKAK (GIZARTEA-POLITIKA) 	
7. ESCAPE ROOM	62
8. BALIABIDEEN BANKUA	63
9. BIBLIOGRAFIA	64



SARRERA

Haur eta nerabeen parte-hartze prozesuak protagonismoa hartzen ari diren garaiotan, baliabide asko eta ugariak aurki ditzakegu, baina gutxik lantzen dute haur eta nerabeen parte-hartzea eskubideen ikuspegitik.

Horregatik aurkezten dugu gida hau haur eta nerabeei lagundu eta parte-hartzea landu nahi duten pertsonentzat.

Jarraian aurkeztuko dugun gidak parte-hartzea eskubideen ikuspegitik landu ahal izateko jarraibideak, tresnak eta baliabideak eskaintzeko asmoa du. Hezkuntza arlo formaleko eta ez formaleko edo informaleko eragileei dago zuzenduta.

Esku-hartzeko proposamena da eta gogoeta eta gaitasunen jabeak sustatzen dituzten dinamika eta tresnak ditu, adinen arabera banatuta eta modu argian azalduta.



MARKO KONTZEPTUALA



a. Parte-hartzea eskubideen ikuspegitik

Parte hartu hitzaren jatorria latineko participare hitzean dago eta zerbaitetan parte hartzea esan nahi du: pars (partea) eta capere (hartu). Baina badirudi “parte-hartze” hori, haurren eta nerabeen kasuan batez ere, helduen desioek eta lehentasunek estaltzen dutela.

Haur edo nerabe bat bera ere ez litzateke minduta edo deseroso sentitu beharko bere ikuspuntua adierazteagatik eta/edo parte hartzeagatik. Izatez, norbere ikuspegia adieraztea eta aintzat hartzea guztion eskubidea da, eta gaitasunak garatzeko ikaskuntzaren zati garrantzitsua dira.

Parte-hartzea pertsona guztien eskubidea da eta hala dago jasota hainbat hitzarmen eta legetan. Horregatik, hori bermatzen dela ziurtatzeko, eskubide hori jasotzen duten hitzarmenak eta legeak erabil ditzakegu. Tokiko, nazio mailako eta nazioarteko gobernu-erakundeek egin behar dituzte gogoetak eta bermatu beharko dute eskubide hori bete egiten dela eta kalitatearekin betetzen dela. Haurren eskubideei buruzko hitzarmenak haur eta nerabeek entzunak izateko eskubidea ezartzeko oinarrizko baldintzen zerrenda jasotzen du. Laburbilduz, baldintza horiek diote haur eta nerabeen parte-hartzeak honelakoa izan behar duela:

- » **Errespetuzkoa:** Iritzi guztiak entzun eta kontuan hartu behar direla. eta lagunkoiak diren dinamikak, hizkera, eremuak eta, azken finean, tresnak eta baliabideak erabiltzea.
- » **Esanguratsua eta eragina duena:** Parte hartzen ari diren horrek zentzua izatea haur eta nerabeentzat. Nolabaiteko eragina izatea haien bizitzan. » **Segurua:** Pertsona guztiak fisikoki eta emozionalki seguru sentitzea.
- » **Gardena:** Parte hartzen ari den bitartean zer gertatzen den, zertarako balio duen eta abar argi azaltzea. Gainera, informazioa parte-hartzaileen eskura jarri behar du. » **Lagundutakoa:** Parte hartzen duten pertsona guztiek prest daudela sentitzea, eta parte hartzeko prozesua, eremua martxan jarri duen taldeak edo erakundeak laguntzea.
- » **Boluntarioa:** Nahi badute soilik parte hartzea. » **Erantzuna duena:** Parte hartu duten pertsonen haien gogoetan, eskarien eta ekarpenen erantzunak jasotzea, direnak direla. Hau da, ez daitezela ezerezean gelditu.
- » **Hurtzaroarekin eta nerabezaroarekin lagunkoia:** Haur eta nerabeentzat egokiak

b. Parte-hartzea prozesu gisa ulertzea

Pertsonak, jaiotzen garenean, heldu baten mendekoak gara eta denboraren joanarekin, autonomia irabazten dugu. Denbora horretan, haur eta nerabeei laguntzen diegu, eta haien bizitzan eragin zuzena duten erabakietan parte har dezaten uzten diegu, neurri handiagoan edo txikiagoan: gaur zer jango duten erabakitzetik zer ikasi nahi duten erabakitzeraino. Jakina, prozesua pixkanakakoa da eta beti bat etorri behar du haur eta nerabeek etapa bakoitzean duten gaitasun kognitiboarekin. Erantzukizun gehiegi emateak edo mugarik ez jartzeak ondorio negatiboak izan ditzake. Horregatik, parte-hartzea entrenatu eta lagundu egiten da, pazientziarekin, errespetuarekin eta horretarako espazioak eskainiz.

Parte-hartzea egon dadin, faktore hauek eman behar dira:

- » Parte hartzeko nahia izan behar da. MOTIBAZIOA. Elementu subjektiboa eta indibiduala da.
- » Parte hartzen jakin behar da: PRESTAKUNTZA.
- » Parte hartzeko tokia eduki behar da: ANTOLAKUNTZA. Parte-hartzeko eskubidea entrenatu eta gauzatu ahal izateko espazioak. Egiturak eta uneak eskaintzea.

Parte hartzeko gaitasuna garatzea, eta haien komunitatearen eta kolektiboaren parte sentitzea beharrezkoa da. Horretarako, entrenatu egin behar da eta haur eta nerabeei protagonismoa eman behar zaie eta espazioak eskaini.

c. Marko ekologikoa eta Harten eskailera

Esan izan dugun moduan, garrantzitsua da haur eta nerabeak haien prozesu parte-hartzaileen protagonistak izatea. Gainera, haurren eta/edo nerabeen parte-hartzea lantzerakoan, beharrezkoa da haur eta nerabeek mundua ulertzeko eta berekin harremana izateko modua kontuan izatea.

Gogoeta horretatik abiatuz, eta haurren eta nerabeen parte-hartze prozesuan hurrek eta nerabeek erdigunean egon behar duten ideia albo batera utzi gabe, uste dugu berehalakoenetik makroenera joan behar dela; betiere, lantzen dugun ulermena eta abstrakzioa kontuan izanik. Oso garrantzitsua da haurren garapenari eragiten dieten askotariko testuinguruak eta mailak bereizteak garrantzia duela aitortzea, hiru maila batez ere: haur eta nerabea bera, familia eta komunitatea. Gida hau ideia edo marko ekologiko honetan oinarritzen da. Marko honek dio haur eta nerabeak haien sistemekin modu kontzentrikoan daudela harremanetan hurbilenekotik (mikro sistema) urruneko mailara arte (makro sistema).

Markoa helburu baten moduan irudika dezakegu, eta haurtzarora eta nerabezarora daude erdigunean. Lehenengo maila da sistemaren nukleo nagusia, eta autoestimua, autonomia, sormena eta umorea bezalako alderdiak garatzen dira. Harremana nork bere buruarekin du.

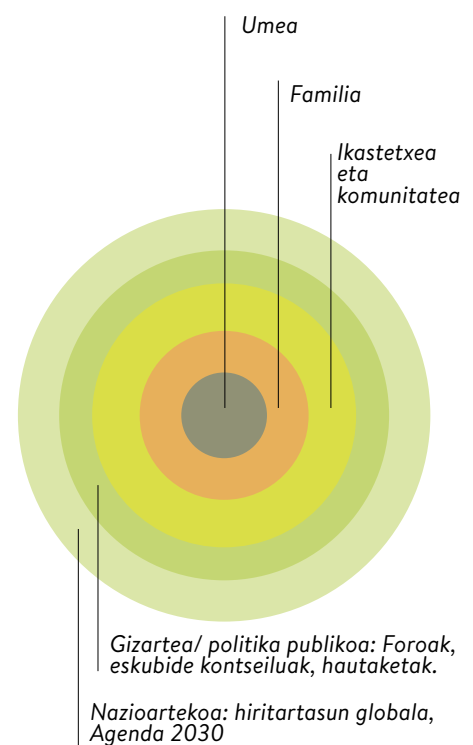
Hurrengo mailan familia dago, garapen afektiboa, loturak sortzea, familian parte hartzea sustatzen duena, jolasa sustatzen duena, komunikazio-trebetasunak eta erantzukizun sozialaren zentzua garatzen dituena.

Gero, eskola eta komunitatea egongo litzateke. Bertan, haur eta nerabeek haien eskubideak eta besteenak ezagutzen dituzte eta baita erantzukizun indibidualak eta kolektiboak ere. “Komunitate” mailan dago haurren protagonismoaren garapena, beste eremu komunitario batzuei dagokienez (kirolerako guneak, kultur guneak).

Haur eta nerabeek arlo publikoan duten parte-hartzeari dagokionez, haiei eragiten dien erakundeetako erabaki eta erabaki politiko guztietan sartzea da helburua. Horretarako, haien ahotsa entzuteko eta haien proposamenak biltzeko eremuak eta mekanismoak sortu behar dira. Parte hartzeko eremu horiek egonkorrak izan behar dute, haien inguruan eragiteko gaitasuna izan eta eskubidea duten herritar moduan dituzten ardurak gauzatu.

Horren adibide dira haurren eta nerabeen parte-hartzerako organoak. Udalerriek haurren eta nerabeen parte-hartzerako eta haurren eta tokiko agintarien arteko komunikaziorako aitortzen dituzten egiturak dira.

Haurren parte-hartzea eta herritar guztiak: mikrotik makrora



Harten eskailera:

Haurren eta nerabeen parte-hartzeari buruz pentsatzean, esparru ekologikoaz gain, nesken, mutilen eta nerabeen arteko harreman-sistemez gain, kontuan hartu behar da eremu guztietan ezin dela modu berean parte hartu. Hori hobeto ulertzeko, Roger Hart-ek (1993) parte hartzeko eskailera proposatzen digu. Parte-hartze mailak adierazten dituzten goranzko 8 mailatan gauzatzen den irudi sinbolikoa da. Lehenengo hiru mailak haurren parte-hartze aktiborik ez duten eremuei dagozkie. Goiko bost mailek haurren benetako eta parte-hartze eraginkorra duten agertokiak irudikatzen dituzte. Oro har, horrela definitzen dira mailak:

1. **Manipulazio edo iruzurra:** helduok haur eta nerabeak gure ideiak transmititzeko erabiltzen ditugu, haienak entzun beharrean.
2. **Dekorazioa:** haur eta nerabeak zergatia zabaltzeko erabiltzen ditugu, hori azaldu gabe.
3. **Parte-hartze sinbolikoa:** haur eta nerabe batzuk haien trebetasunengatik aukeratzeko dira; aldiz, beste batzuek ez dute parte hartzeko aukerarik.
4. **Informatu egiten zaituzte:** Hasi eta zuzentzen ez duten ekimen baten inguruan informatzen zaie.
5. **Informatu eta kontsultatu egiten dituzte:** Gainera, kontsulta egiten zaie eta erabakiak hartzerakoan haien iritzia kontuan hartzen da.
6. **Helduek hasitako proiektua da, baina haur eta nerabeek ere hartzen dituzte erabakiak**
7. **Haur eta nerabeek zuzendutako proiektua**
8. **Haur eta nerabeek hasi duten proiektua da, eta erabakiak helduekin partekatzen dituzte**

Hartek proposatzen digun teoria kontuan hartuz, parte-hartzea lantzeko dinamikak proposatzen ditugunean laugarren mailatik abiatuta egitea da asmoa. Progresiboki egitea da egokiena, herritarren parte-hartzerako gaitasunen jabeakuntza erraztuz, eta lanean ari garen taldearen gaitasunera eta unera egokituz.

d. Parte-hartzearen garrantzia eta haur eta nerabeen parte-hartzea

Haurren eta nerabeen parte-hartzea bermatzen duten teorienez gain, nazioarteko, estatu mailako, maila autonomikoko eta tokiko araudi eta hitzarmen ugari jasotzen dute horren garrantzia eta gauzatzeko eskubidea. Agian ezagunena Haurraren eskubideei buruzko hitzarmena da (aurrerantzean HEH), 1989koa.

1989ko azaroaren 20an HEH berretsi baino lehen, haurrak eta nerabeak pertsona heldu bihurtzeko prozesuan zeuden izaki gisa hartzen ziren, eta babestu egin behar ziren. HEHk erabat aldatu zuen ikuskera hori, haurrak eskubidea eta ahotsa duten subjektutzat hartzen baititu, eta arreta jarri behar zaie kontsulta egiteko, eta ahotsa eta zuzenean eragiten dieten gaietan parte har dezaten eta iritzia eman dezaten.

HEH osatzen duten 54 artikuluek haur guztien eskubide ekonomikoak, sozialak, kulturalak, zibilak eta politikoak biltzen dituzte. Parte-hartzeari dagokionez, **haurren parte-hartzeko eskubidea** Haurren Eskubideei buruzko Hitzarmeneko (HEH) funtsezko lau printzipioetako bat da, diskriminaziorik ezarekin, haurraren interesarekin eta bizitzarako, garapenerako eskubidearekin batera. Hitzarmena 1989an onartu zen eta 1990ean sartu zen indarrean.

Haurren Eskubideei buruzko Hitzarmenaren 12. artikuluan arabera, hurrek eta nerabeek haien iritzia proposatzeko baldintzak izatea bermatu behar dute Estatuak; era berean, haiei eragiten dieten egoeren gaineko iritzia modu librean adierazteko eskubidea ere bermatu behar dute, eta haien iritzia kontuan izan behar dituzte adinaren eta heldutasun mailaren arabera.

Gainera, eskubide hori aipatzen dute 13. (adierazpen-askatasunerako eskubidea), 15. (elkartzeko askatasuna izateko eskubidea) eta 17. artikuluek (informazio egokia eskuratzeko eskubidea).

Haurtzaroari eta eskubideen ikuspegiari buruz hitz egitean, eta desberdintasun ugari dituen gizartearen bizi garaia kontuan hartuta, beharrezkoa da hauei buruz ere hitz egitea: aniztasunarekiko errespetua, diskriminaziorik eza (HEHren 2. artikulua) eta haur eta nerabe guztien aukera-berdintasuna (HEHren 6. artikulua), jatorri etnikoa, arraza, erlijioa, belaunaldia eta egoera ekonomikoa edozein izanik ere haien eskubideak sustatuz eta bermatuz.

e. Garapen Jasangarrirako Helburuetan (GJH) parte-hartzea

»Garapen jasangarrirako Agenda 2030 esparrua mugari historikoa izan da Nazio Batuetako herrialde kideentzat. Agendak eta Garapen Jasangarrirako 17 Helburuak (hemendik aurrera GJH) modu parte-hartzailean pentsatu ziren gobernuek bultzatutako prozesuaren bitartez, eta herritarrek eta sektore pribatuak hartu zuten parte. Herritarrek kontu publikoetan parte hartzea ezaugarri estrategikoa da Agenda 2030erako, eta haurren eta nerabeen parte-hartzeari dagokionez, aukera bat da; izan ere, **haurren eskubideak sustatzen dituzte, haien artean, eragiten dieten gaitan parte hartzeko eskubidea.**

»Agenda 2030 funtsezko hiru dimentsiotan oinarritzen da: pertsonak, oparotasuna, planeta, parte-hartze kolektiboa eta bakea. Haurren parte-hartzeari dagokionez, GJHek hau diote:

»16. helburua BIDEZKO GIZARTEAK, BAKETSUAK ETA INKLUSIBOAK SUSTATZEA: Helburu honek hainbat xede ditu, eta nabarmendu nahi ditugu:

- 16.7 Helburua, HERRITARREN PARTE HARTZEARI erreferentzia egiten diona: *“Maila guztietan beharrei erantzuten dieten erabaki inklusiboak, parte-hartzaileak eta ordezkagarriak hartzea bermatzea”.*
- Eta 16.10. Helburua, INFORMAZIOZKO SARBIDEARI ETA FUNTSEZKO ASKATASUNEI erreferentzia egiten diona: *Informaziorako sarbide publikoa bermatzea eta oinarrizko askatasunak babestea, lege nazionalen eta nazioarteko akordioen arabera.*

Baina parte-hartzearekin zuzenean lotuta dauden helburuez gain, gida honetan jasotzen dugun proposamenaren asmoa da esperientzia parte-hartzaileak 17 GJHekin lotzea. Horretarako, saio bakoitzean elkarrizketa-gune bat proposatzen da, kasu bakoitzean lantzen ari diren helburu edo helburuak taldeka aztertzeko.

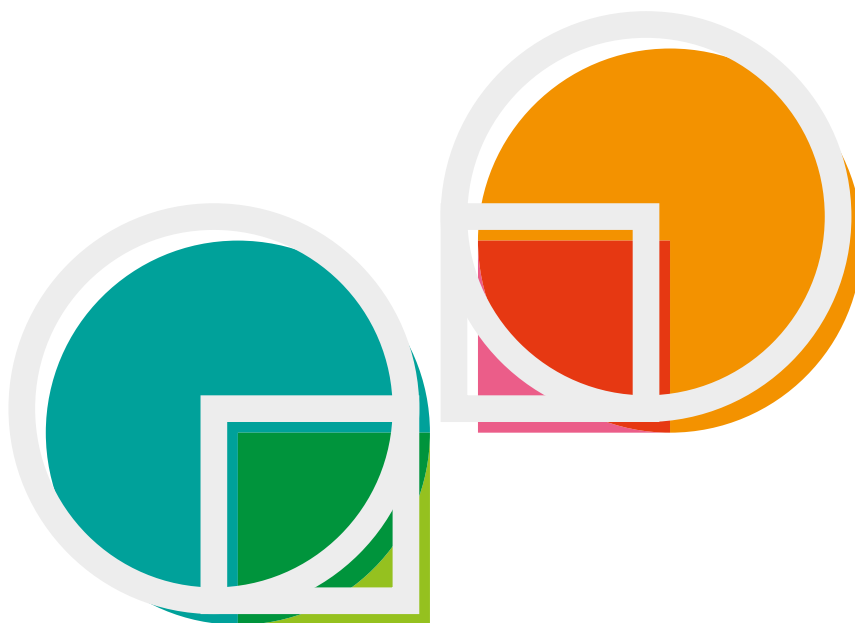
3

GIDAREN HELBURUAK

Jarraian aurkeztuko dugun gidaren asmoa adin desberdinetara egokitutako tresnak, jarraibideak eta baliabideak eskaintzea da, haurren eta nerabeen parte-hartzearekin lotutako gaitasunak garatu ahal izateko, haurren eskubideen ikuspegitik.

Zehatzago, esan genezake hauek direla helburu zehatzak:

- » **Bizitzarako oinarrizko gaitasun sozialak garatzea**, hala nola erabakiak hartzeko gaitasuna, pentsamendu kritikoa, asertibitatea, sormena, gatazken kudeaketa, etab.
- » Parte-hartzearekin eta sistema desberdinetan aplikatzearekin zerikusia duten **gaitasunak eta trebetasuna garatzea**, mikrotik makrora.
- » **Kolektibo hartzaillearen eraginkortasun eta komunitatearen parte izatearen sentimendua hobetzea**, eragiteko eta inguruan (familian, eskolan, udalerrian...) gauzak aldatzeko pertsona bakoitzak duen gaitasun gisa ulertuta, **parte-hartzearen bitartez** herritar aktiboak eta ahaldunduak sustatuz.



NORI DAGO ZUZENDUTA GIDA HAU

Gida hau parte-hartzea landu eta/edo haur eta/edo nerabeekin esperientzia parte-hartzaileak martxan jarri nahi dituztenei dago zuzenduta, baita prozesuan lagunduko dieten tresnak eta dinamikak bilatzen dituztenei ere, hezkuntza arlo formalean, informalean edo ez-formalean.

Trebetasunen jabekuntzarako eta horretarako gaitasunak garatzeko parte-hartzea lantzeak lagun diezaguke arlo desberdinetan planteatzen diren jarduerak bideratzen eta egokitzen. Besteak beste, gida honetan jasotzen diren dinamikek gaitasun hauek garatzen lagun dezakete:

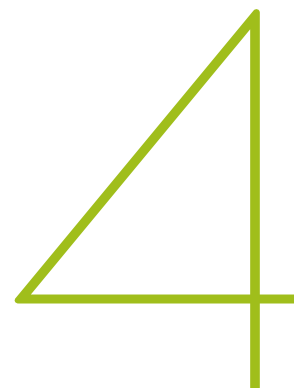
Ikasten ikasteko gaitasuna: Prozesu parte-hartzaileetan zehar, helduon zeregina bideratzea da. Hau da, ez dago irakaslerik eta parte-hartzaileen eta bideratzen duten pertsonen arteko harremana ahalik eta simetrikoena da (heldua datalearen ongizatearen erantzulea, mugena eta abar). Hori gertatzen denean, haur eta nerabeek beste leku batetik ikasteko gaitasunak garatzen dituzte; bilatu, partekatu, ikertu eta osatu egiten dute, barrutik kanporanzko beharra sortuz, eta ez alderantzizkoa.

Ekintzaile-izaerarako eta ekimenerako gaitasuna: Aurreko puntuari lotuta, autonomiari lekua ematen zaionean, rol pasiboagotik ateratzen da, eta neskek, mutilek eta nerabeek gero eta ekimen eta espiritu ekintzaile handiagoa izaten dute.

Bizikidetzarako gaitasuna: Parte-hartzearen zati garrantzitsuetako bat da bestearekin egoten ikastea, bestearen desberdintasunekin eta ezaugarriekin, hau da, enpatizatzea, ulertzea, arauak eta dinamika propioak ezartzea. Azken finean, elkarbikitzea.

Izaten ikasteko gaitasuna: Taldean parte hartzen ikasteak ere aukera ematen du norbera izateko: berezko ideiak izateko, pentsamendu kritikoa, harremanak eraikitzen hasteko eremua, ahotsa, identitatea, eta abar.

Ahozko komunikaziorako, ahozkoa ez den komunikaziorako eta komunikazio digitalerako gaitasuna: Prozesu parte-hartzaileetan, komunikazio-gaitasunak zeharka lantzen dira.



GIDA HAU NOLA ERABILI:

5

a. Metodologia

Hurrengo proposamenak dinamika-multzo bat biltzen du, hurrek eta nerabeek gozatu, ikasi eta parte har dezaten. Horregatik, aukeratutako metodologiak ikuspegi ludikoa, parte-hartzailea eta esperimentalta du, eta parte hartzeko eskubidearen inguruko kontzientzia sortzea, autoirudia eskubide gisa ulertzea eta horiek ulertu eta lantzeko jarrera sustatzea da asmoa. Horretarako, metodologia sozio-afektiboa proposatzen da, esperientzia pertsonaletatik abiatuta, gero, aztertu eta gogoeta egin ahal izateko. Ikuspegi horrek parte-hartze aktiboa eskatzen du, bai bakarka, bai taldeka, eta horren ondoriozko ikaskuntzak osagai kognitiboak, emozionalak eta praktikoak ditu.

Gida honetako jarduerak eta etapak adinaren arabera daude multzokatuta, eta bizipenen unera eta parte-hartzaileen garapen kognitiboaren mailara daude egokituta. Gainera, adin-taldeen planteamendua bost sistematan dago banatuta, hurbilekoenetik hasi, hala nola familiaren arlotik, eta makroeneraino, hala nola nazioarteko arloraino.

Azkenik, eta aurretik aipatu dugun moduan, asmoa da lan-proposamenek Agenda 2030eko dimentsio desberdinetan tokia izatea. Horretarako, gomendagarria da landuko den gaia edo esperientzia aukeratu ostean, hori zer dimentsiotan sartzen den gogoeta egiteko espazioa izatea. Hauek dira bakoitzak hartzen dituen dimentsioak eta helburuak:

- I. Bakea (16)
- II. Pertsonak (1,2,3,4,5)
- III. Oparotasuna (7,8, 9,10,11)
- IV. Planeta (6,12, 13,14, 15)
- V. Parte-hartzea (17)

Maila metodologikoan, garrantzitsua da jarduera guztiak bizitakoaren, ikasitakoaren eta landutakoaren inguruko talde-gogoeta batekin ixtea eta osatzea.

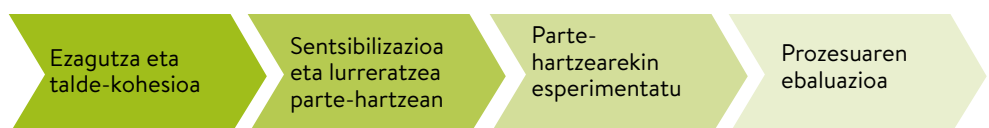
b. Proposamena nola aukeratu

Gida honek bi ibilbide-proposamen malgu jasotzen ditu: ibilbide osoa eta laburra.

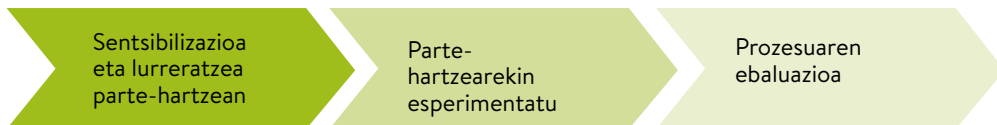
Ibilbide bata edo bestea aukeratzeko faktore hauek har daitezke kontuan:

- » Taldearen ezaugarriak: ezagutza, kohesioa, taldearen unea eta beharrak, etab.
- » Lanerako dagoen denbora: saio-kopurua, horien iraupena.
- » Prozesua errazten duten pertsonen esperientzia eta taldearekin duten lotura.

Ibilbide osoa egokia da aurretik talde-dinamikarik ez duten taldeentzat. Lan egiteko lehen proposamen honen ondoren, ondorengo blokeak lantzea proposatzen dugu:



Bestalde, ibilbide laburrak zuzenean jorratzen ditu parte-hartzearekin zerikusia duten edukiak. Egokiagoa da elkarrekin lan egin duten taldeentzat, aurretik loturaren bat dutenentzat.



Dinamika hauek parte-hartzaileen interesei, gaitasunei eta bizitzako uneei erantzuteko daude pentsatuta, hauen adinaren eta heldutasun-garaiaren arabera.

- » 6-9 urte (ni-familia)
- » 10-12 urte (familia-ingurunea; eskola/auzoa-berdinak)
- » 13-14 urte (auzoa-udalerrria/herria/hiria)
- » 15-16 urte (gizartea-politika)

c. Haurren eta nerabeen parte-hartzea eskubideen ikuspegitik lantzeko kontuan izan beharreko hamar kontu

1. **TALDEA:** beharrezkoa da jakitea ea ezagutu berri diren, aurretik beste esperientzia batzuk izan dituzten, taldea zer unetan dagoen, etab. Gainera, garrantzitsua da jakitea zein diren haien motibazioak, zer gai interesatzen zaizkien eta zeinetan izan dezaketen eragina parte-hartzearekin.

Alde horretatik, taldeko kideak ezagutu berri badira, agian ezagutzan eta kohesioan jarri beharko da arreta, prozesu parte-hartzaile lasaiagoa izateko. Taldeak aurreko esperientziaren batekin gatazkarik izan badu, agian gaia jorratu eta zer gertatzen ari den esplizituki azaldu beharko da, taldeko kide guztiek hitz egin eta parte har dezaten.

2. **TALDEAREN ROLAK:** Lagundu eta/edo dinamizatzen duen pertsonak taldea behatu behar du eta profilak eta rolak identifikatzeko gai izan behar da: lider positiboak eta negatiboak, errudunak, idazkariak, etab. Parte-hartzearen inguruko dinamika lagungarriak izan daitezke taldeko hainbat kontu erregulatzeko eta esplizituko azaltzeko, dinamizatzaileak dinamikan nola lagundu baldin badaki.

3. **PORTE-HARTZAILEEN HELDUTASUN MAILA** Planteamenduak ez du berdina izan beharko 7 urteko haurren talde batentzat edo 15ekoentzat. Horregatik, kontuan hartu behar da zein momentuetan dagoen lan egingo duen taldea. Proposamenak hainbat planotan egokitu behar dira: aurkezpena (begientzako erakargarriagoa egin ala ez, nahiz eta beti den gomendagarria elementu erakargarriak izatea), hizkera, proposamenaren konplexutasuna, parte-hartzaileen abstrakzio maila, identifikatzeko eta elkar trukea izateko gai izatea ahalbidetzen duen sistema (marko ekologikoa), etab.

4. **DINAMIZATZAILEAREN JARRERA:** Dinamizatzaileak ikuspegi helduzentristatik irten beharko luke; ikuspegi horretan, heldua da jakinduria eta erantzunak dituena. Halaber, ez dugu pentsatu behar helburu jakin bat duen dinamika, produktu gisa pentsatzen badugu; izan ere, helburu bakarra gaitasunak, balioak eta trebetasunak eskuratzea da, eta, bitartean, ondo pasatzea.

Horrekin, ez dugu esan nahi helduak behatu eta materialak eman besterik ez duenik egin behar. Bere lana ere bada laguntzea, eustea, mugak jartzea, jokoaren

arauak gogoraraztea (modu parte-hartzailean adostuz gero, hobe), informazioa erraztea, giro lagunkoia sortzea, eta finean, autoritate- eta segurtasun-irudia izatea.

5. **ERANTZUTEA:** Dinamika eskari edo eskaera batekin amaitzen bada, erantzun egin behar da. Erantzunak ez die taldearen eskariei erantzuna eman behar, baizik eta modu errealdan erantzun behar die planteatutako kontuei. Baliteke taldeak pertsona dinamizatzailearen aukera- eta eskumen-esparrutik urrun geratzen diren gaiak planteatzea. Kasu horretan, pentsatu beharko da nola helarazi arazo horiek dagokionari. Halaber, gerta daiteke eskariak bideraezinak izatea edo une horretan ezin erantzun ahal izatea. Helduaren zeregina da hori argi eta garbi azaltzea.
6. **ESPAZIOA ZAINTEA:** Segurua izan behar da bai maila fisikoan (parte-hartzea susta dezake edo muga gisa jardun), bai maila emozionalean; parte hartzeko eta harremanekin eta konfiantzarekin eraikitako espazioa izan behar da. Espazio seguruak diogunean hau esan nahi dugu: espazio inklusiboa, denborak zainduz, eta kooperazioa eta autoirudia sustatuz.
7. **ERREALISTA IZATEA:** Errealista eta pragmatikoa izatea da asmoa. Haurrak eta nerabeak halaxe dira eta horregatik behar dute argi eta haiek ulertzeko moduan hitz egitea. Ez zaizkie lortu ezin diren helburuak agindu behar, parte hartzeko esperientzia errealitatera egokitu behar da. Ondo dago zer gerta daitekeen azaltzea, baina esperientzia zerbait frustragarria bihur ez dadin, hau da, parte-hartzea baliagarria dela barneratzeko eta gizarte-erlaketarekin konprometitutako herritarrak hezteko eta formatzeko, zer egin daitekeen eta zer ezin den egin ere argi azaldu behar da.

Haur eta nerabeek aukera seguruak eta inklusiboak izan behar dituzte, haien ikuspuntua eraiki eta adierazteko. Espazioa sortzea ezinbestekoa den arren, zentzua galtzen du haien iritzia adierazteko gaitasunik ez badute. Gainera, eragiten dieten erabakietan eragina izateko gaitasuna duen audientzia egoki batek entzun behar ditu haien iritziak.

8. **HIZKUNTZA:** Ulergarria izan behar da, batere konplexua ez eta parte hartzaileen ulermen-gaitasunetik kanpo dauden kontu teknikoak saihestu behar ditu. Hizkuntza lagunkoia eta inklusiboa, talde osoak lantzen ari direna ulertu ahal izateko.
9. **ERANTZUKIZUNA ETA GARDENTASUNA;** Haurrek eta nerabeek beharrezko informazioa jaso behar dute, erabakiak hartzeko prozesu batean sartzen badira, zertan ari diren jakiteko. Gainera, hainbat tresna eskaini behar zaizkie, baita dinamika garatzerakoan behar duten edozein informazio lortzeko moduak ere. Bestalde, pertsona helduok argiak izan behar dugu eta uneoro esplizituki adierazi zein den lantzen ari garen gaiaren helburua.
10. **GOGOETARAKO ESPAZIOA IZATEA BETI, GAITASUNEN JABEKUNTZAREN PARTE GISA:** Dinamika desberdinek lagun diezagukete parte-hartzea eta haren gauzatzea bizitzen, baina amaierako gogoetarik ez badago helburutik urruti gera daiteke: haurren eta nerabeen parte-hartzea zergatik den garrantzitsua eta zer onura ekartzen dituen. Horregatik, oro garrantzitsua da dinamika bakoitzean gogoetarako espazioa uztea eta bizipena partekatzea: zer ikasi den, nola sentitu den pertsona bakoitza, hauteman ditugun gauzak eta abar.

d. Parte-hartzaileen adinaren arabeko beste gogoeta batzuk:

Oro har, taldeko parte-hartzea eskubideen ikuspegitik lantzeko jardueraren bat proposatzen denean, jardueren markoak ezaugarri batzuk izan behar ditu:

- » Unibertsala: Gizartearen ikuspegi osoa izan behar du eta hurrekin lagunkoia den hizkera erabili behar du.
- » Mailaz mailakoa: Ibilbide pedagogiko baten parte izatea eta jarduera guztiekin konektatzeko aukera izatea.
- » Funtzionaltasuna: Ezagutza, balio, trebetasun eta gaitasunetan ekarpena egitea.
- » Motibatzailea: Pertsona erakarri eta jarraitzaera animatzen duena. Erakargarria, dinamikoa eta dibertigarria izan behar du.
- » Parte-hartzailea. Inklusiboa izatea eta parte-hartzerako espazioa sortzea ahalbidetzea.
- » Irudimentsua: Sormena eta adierazpena garatzeko gonbita egitea.
- » Malgua: Sor daitezkeen egoera desberdinetara egokitzea.

Jarduerak gizartearen ikuspegia eskaini behar du, haien lorpenekin eta zailtasunekin, gauza onekin eta txarrekin, parte-hartzaileek inguruan bizi dutenarekin identifikatua senti daitezen.

Eskubideen ikuspegia duten dinamika parte-hartzaileak 6 eta 11 urte bitarteko hurrekin lantzerakoan kontuan hartu beharrekoa:

- » Espazioa nolakoa nahi duten galdetu, asanblada eta parte hartzeko uneak sortu.
- » Mugimendu eta distentsio dinamikak txertatu.
- » Posible bada, kanpoaldeko jarduerak ere egitea, naturarekin harremanetan.
- » Jolasteko eta espazio seguru batean esploratzeko espazio lagunkoia eskaintzea.
- » Espazioa hala ez baldin bada, espazioa lagunkoi bihurtzea modu parte-hartzailean.
- » Emozioen inguruan hitz egitea, nola sentitzen diren.
- » Parte hartzeko nahikoa informazio duela bermatzea.
- » Parte hartzea boluntarioa dela azaltzea beti.

***Eskubideen ikuspegia
6 eta 11 urte bitartean***

Eskubideen ikuspegia 12 eta 16 urte bitartean

Eskubideen ikuspegia duten lan dinamika parte-hartzaileak 12 eta 16 urte bitarteko nerabeekin lantzerakoan kontuan hartu beharrekoa:

- » Taldean egoteko espazio egokiak eskaintzea.
- » Nerabeak tartean sartzea, espazioa aldatuz, lagunkoia izan dadin: horretarako dinamika egitea.
- » Parte-hartzaile batek bertaratu ezin duen bileretan presente izatea, bere eremua aulki/argazki/hutsune batekin irudikatuz.
- » Hizkuntza hurbila eta lagunkoia erabiltzea, baita lanerako puntu interesgarriak ere (memeak, tik-tok, sare sozialak, etab.).
- » Kanpoaldeko jarduerak eskaintzea, errealitatearen azterketa egiteko. Modu autonomoan egiteko ikerketari tokia ematea.
- » Haien beharrekin lotura duten gaiak jorratzea, ez soilik hezkuntzaren esparru formalarekin, baizik eta haien hurbilekoena den ingurunea kontuan izanik.
- » Prozesuaren zati bat elkar ezagutzeko eta haien interesekin konektatzeko erabiltzea.

Taldean gogoeta egiteko teknika, topaketarako eremuak: HITZ TRUKE

HITZ TRUKE

Taldeko saioetan topaketarako espazioak eta asanblada giroan elkarrizketan jarduteko espazioak sortzea proposatzen dugu, haur eta gazteek hitz egin, partekatu, iritzia eman, eztabaidatu eta gogoeta egin ahal izateko, norberaren ikuspegitik eta parte-hartzea eta gida honetan zehazten diren balioak landuz. Esaterako, eguneroko gai bat landu daiteke eta adin tarte horri dagokiona: dekorazio bat aukeratu dezakete, guztien artean jolas bat pentsatu, taldean berriki gertatu den zerbaiten inguruan hitz egin, etab. Lanketaren lehen zatia gaia pentsatzera bideratuta egon daiteke.

Taldea oso jendetsua bada, talde txikietan lan egin daiteke. Horretarako, interesgarria izango litzateke talde bakoitzari laguntzeko heldu bat egotea.

Talde txikiak eginez gero: batzar baten funtzionamenduaren eskemari jarrai dakioke: aukeratutako gaiak aurkeztuko dira eta pertsona guztien artean ordenatuko dituzte interesgarrietik interes gutxien sortzen dienera. Horretarako, hitz egin behar dute, adostu, arrazoiak azaldu etab. Baliteke atal honetan gai berriak ere sortzea eta baten batek interesa galduz gero, adostu eta kendu egin daiteke.

Asanbladak egitea da asmoa eta taldean aktiboki parte hartzea, pentsamendu kolektiboa eta indibiduala garatuz. Asmoa ez da hertsiki gaia mantentzea; izan ere, hori, funtsean, nonbaitetik hasteko aitzakiak da.

Interesgarria da HITZ-TRUKE espazioak amaitu ostean, parte hartzerakoan nola sentitu diren adieraztea.

DINAMIKAK

ADIN TARTEAREN ARABERA



Jarraian aurkeztuko ditugun dinamikak blokeka daude banatuta, adin-tartearen arabera, eta bloke bakoitzak ibilbide osoa osatzen du. Adin-tarte bakoitzari maila edo sistema bat esleitu zaio: 6 eta 9 urte artean, ni-familia; 10 eta 12 urte artean, familia-ingurunea eskola/auzoa-berdinak; 13 eta 14 urte, auzoa-udalerrria/herria/hiria; eta 15 eta 16 urte gizartea-politika.

Guztira 4 dinamika-bloke aurkeztuko ditugu, adin-tarte bakoitzerako bana, eta bakoitzak helburu zehatz batzuk izango ditu

Ezagutzarako eta talde-kohesiorako dinamikak

A BLOKEA

“Biltzea hasiera da; elkarrekin jarraitzea garapena; elkarrekin lan egiteak arrakasta dakar”-Henry Ford

Ezagutzarako dinamikak:

Zertarako erabiltzen ditugu?

- » Parte-hartzaileak elkar ezagutu daitezen sustatzeko
- » Giro lasaia sortzeko
- » Desinhibitze pertsonala eta sormena eta irudimena sustatzeko

Konfiantza eta kohesiorako dinamikak

Zertarako erabiltzen ditugu?

- » Espazio segurua eta konfiantzazkoa sortzeko taldearekin.
- » Taldearen batasuna sustatzeko
- » Taldearen parte izatea bultzatzeko; horrek elkartasuna, tolerantzia eta aniztasuna sustatzen du.

Sentsibilizaziorako eta parte-hartzera hurbiltzeko dinamikak

B BLOKEA

“Hauek dira gertaerak; ulertuz gero, haien gaineko kontzientzia hartuz gero, jendea arazo handi horien inguruan kontzientziako gai diren emozio artistiko eraginkorrak sortzen dira indarrez”-Roberto Rosellini

Zer da parte-hartzea eta nola hartzen dugu parte

Zertarako erabiltzen ditugu?

- » Parte-hartze kontzeptuaren lehenengo hurbilpena egitea
- » Haurrek eta nerabeek non parte hartzen duten identifikatzea
- » Haurrek eta nerabeek nola parte hartzen duten identifikatzea

Gure taldearen/familiaren/auzoaren/hiriaren/munduaren azterketa/diagnostikoa (adinen arabera)

Zertarako erabiltzen ditugu?

- » Errealitaterik hurbilekoena ezagutzeko tresnak ematea
- » Errealitatea modu ludikoan aztertzea
- » Lantzen ari den testuinguruaren gaineko kontzientzia sortzea

Parte-hartzearen esperimentazioa (esperientzia zehatz baten adibidea)

“Ez jarri inoiz zalantzan konpromisoa duten herritarren talde txiki batek mundua alda dezakeela. Izatez, horrek bakarrik lortu du”- Margaret Mead

Bloke honetan ez da parte-hartzea lantzeko dinamika jakin bat jasotzen, adin-tarte bakoitzera egokitutako jarraibideak jasotzen dira; prozesua ahalik eta arrakastatsuen izan dadin kontuan hartu beharreko kontsiderazio batzuk.

Zertarako erabiltzen ditugu?

- » Parte-hartzea esperimentatzeko espazioa sortzeko
- » Haurren eta nerabeen eskubideen inguruko kontzientzia hartzen laguntzeko esperientzia parte-hartzaileak sustatzeko
- » Parte-hartzea hainbat sistematan bizitzeko, sistemarik hurbilenekotik arrotzenera; mikrotik makrora, kasu bakoitzean dagokion heldutasun mailara egokituz.
- » Gaitasunak garatzea, hala nola bizikidetzeta, pentsamendu kritikoa, komunikazioa, entzumena, etab.
- » Balioak lantzea, hala nola elkartasuna, enpatia, aniztasuna, etab.

arte-hartzearen ebaluazioa

Ebaluaziorako dinamikak

“Ebaluazioak ez ditu emaitzak soilik neurtzen, zer eta nola irakasten den baldintzatzen du eta, batez ere, ikasleek zer ikasten duten eta nola egiten duten”-Neus Sanmartí

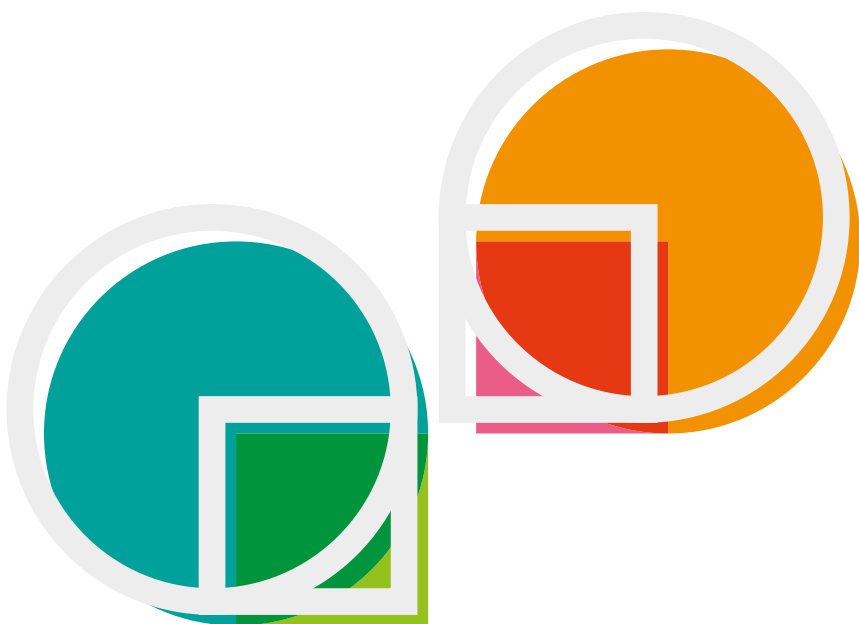
Zertarako erabiltzen ditugu?

- » Prozesu parte-hartzailea ebaluatzeko tresnak ematea
- » Autoebaluaziorako tresna kritikoak eskaintzea
- » Ebaluazioaren garrantziaren inguruan kontzientziatzea

Jarraian, 2 dinamika aurkeztuko ditugu modalitate bakoitzerako, baita baliabideen zerrenda ere erantsita.

C BLOKEA

D BLOKEA



6-9 URTE ARTEKO DINAMIKAK (ni-familia)

A- Ezagutzarako eta talde-kohesiorako dinamikak

Ezagutzarako dinamikak:

» IZENAK ETA GUSTUKO DITUDAN GAUZAK

PARTAIDEAK: 10 -15 pertsona baino gehiago ez.

GARAPENA: Parte-hartzaile kopuruaren arabera, 30-45 minutu.

MATERIALAK: Batere ez. Musika jar daiteke giroa jartzeko.

Garapena

Borobil bat egin behar da. Parte-hartzaile bakoitzak bere izena esango du, baita norberari buruz bitxia den zerbait ere. Gure eskuinean edo ezkerrean dugun pertsonaren aurkezpenaren ondoren, adosten denaren arabera, pertsona horren izena eta gauza bitxia esan beharko dugu. Parte hartzen ari diren pertsona guztien izenak bata bestearen jarraian lotzea da asmoa.

Egin ostean, gomendagarria da nahasi, borobilerara itzuli eta izenen katea berriro ere egitea.

Alternatibak

1. Gero eta azkarrago egin daiteke edo tarteka norabidez aldatu, desberdin egiteko.
2. Moldatu ere egin daiteke, izena eta adjektiboa esan beharrean, izena esan daiteke eta keinu bitxi edo barregarri bat egin, izena eta zaletasun bat esan, izena eta animalia bat, etab.

» ZURE BIZILAGUNAK GUSTUKO DITUT

PARTAIDEAK: Talde osoa.

GARAPENA: 30 minutu gutxienez.

MATERIALAK: Aulkiak. Parte-hartzaile bakoitzarentzako bana. Ez badaude, lurrean eser daitezke.

Garapena

Lehenik eta behin, parte-hartzaile bakoitzak bere izena esango du aurkezteko. Gero, borobilean jarriko gara eta norbait erdian geldituko da. Pertsona horrek borobileko norbaiti galdetuko dio bere bizilagunak gustuko dituen, eta hau erantzun beharko du: "Ez, honena eta bestearena gehiago gustatzen zaizkit". Une horretan honen eta bestearen eskuin eta ezkerrean eserita dauden pertsonak lekuz aldatu beharko dira azkar; izan ere, erdian dagoen pertsona libre geratzen den lekuetako bat hartzen saiatuko da. Beti geldituko da norbait tokirik gabe eta beste kideren bati galdetu beharko dio ea bere bizilagunak gustuko dituen.

Konfiantza eta kohesiorako dinamikak

PARTAIDEAK: 10 eta 15 artean.

GARAPENA: ordu 1

MATERIALAK: Aulkiak edo banku luze bat

» **ORDENATUTA
JARTZEA**

Garapena

Parte-hartzaile bakoitzarentzako aulki bat jartzen da. Parte-hartzaile bakoitzak zutik jarri beharko du aulkian eta bideratzailearen jarraipenei kasu egin beharko die. Taldea adierazitako jarraibideen arabera antolatu behar da, aulkietatik jaitsi eta lurra ukitu gabe. Adinaren eta ulermen mailaren arabera, errazagoak edo zailagoak izan daitezke jarraibideak, esaterako:

- » Erronka tamainaren arabera ordenatzea da.
- » Erronka alfabetikoki ordenatzea da.
- » Erronka jaiotze dataren arabera ordenatzea da (eguna, hilabetea, adina)

Nahi beste erraztu eta zaildu daiteke.

Errazago edo zailago egiteko, zailtasunak jar daitezke, esaterako, helburua lortzeko hitzik egin ezin ahal izatea edo asmatutako hizkera erabiltzea.

Alternatibak

PARTAIDEAK: 10-15 pertsona.

GARAPENA: 20-30 minutu.

MATERIALAK: Aulkiak, musika.

» **AULKI
LAGUNTZAILEAK**

Garapena

Aulkiak borobilean jartzen dira, baina kanpoaldera begira (aulkien jolasean bezala). Jolasa hasteko parte-hartzaileen kopurua baino aulki bat gutxiago jarri behar da. Musika hasterakoan, aulkien inguruan dantzan hasi beharko dute parte-hartzaileek eta musika gelditzerakoan, toki bat hartu beharko dute. Jolasaren xedea da talde osoa aulkietan eserita egotea eta inork oinak lurrean ez izatea. Horretarako sormena erabili beharko dute, elkar lagundu, komunikatu eta talde-kohesioa landu. Musika-saio bakoitzean aulki bat edo batzuk kenduko dira, baina partaide guztiek jolastuko dute amaierara arte.

Jolasa zaildu dezakegu sudurra ukitzeko eskatuz, edo kide baten belarria ukitzeko, etab. Gomendagarria da musika alaia jartzea.

Alternatibak

B-Sentsibilizaziorako eta parte-hartzean lur hartzeko dinamikak

Zer da parte-hartzea eta nola hartzen dugu parte

» PARTE HARTU ONDOREN SENTITZEN DUT

PARTAIDEAK: Talde osoa.

GARAPENA: Ordu 1- Ordu 1 eta erdi.

MATERIALAK: Margoak, koloretako arkatzak, orriak edo kartulinak.

Garapena

Lehenik eta behin, talde osoak gogoeta egingo du parte-hartzen duten lekuen inguruan: etxean, gelako taldeetan, jolastokian, jolasean, familian, etab. Identifikatutako lekuen eta/edo egoeren zerrenda egin dezakegu agerian izateko.

Talde txikietan jarriko gara eta talde bakoitzak aipatutako leku eta/edo egoera bat aukeratuko du. Orain, talde bakoitzak lan kolektiboaren bitartez irudikatu beharko du aukeratutako eremu horretan parte hartzean nola sentitzen den. Lana egiteko denbora amaitzean, talde bakoitzak besteekin partekatuko du lana eta irudikatu duena azalduko die. Lan bakoitzaren aurkezpenen ostean, guztion artean hitz egingo dugu ondo dauden gauzei buruz, baita leku/egoera horiek parte hartzeko atseginagoak izan daitezzen zer egin daitekeen ere.

» GURE ISTORIA MARGOTZEN

PARTAIDEAK: Talde osoa.

GARAPENA: Ordu 1 - ordu eta erdi

MATERIALAK: Eskuetako margoak, errotulagailuak, argizariak eta zatar-paper zuria.

Garapena

Zatar-paper zuria zabalduko dugu, margoak banatuko ditugu eta haur bakoitzak nahi duena nahi duen tokian margotzea izango da asmoa. 15 minutu emango dizkiegu paperaren inguruan libre margotzeko. Ez du zertan marrazki zehatz bat izan, eta musika jar dezakegu laguntzeko. Denbora amaitu ostean, taldea paperetik urrundu eta lanari erreparatuko dio. Dinamizatzailleak azalduko du bakoitzak bere lan indibiduala egin duen arren, sorkuntza kolektiboa dela eta horri forma emateko ordua dela. Horretarako, guztion artean istorio bat sortuko dute egin dituzten marrazkiekin eta izenburu bat jarri beharko diote taldean. Asmoa da istorioak zentzua hartzea eta parte-hartzearen inguruan hitz egitea. Dinamizatzailleak istorioa sortzen lagundu eta bideratu beharko du, galdera hauekin:

- » Zein dira pertsonaiak? Zer funtzio dute? Zer egiten dute? Zer egiten duzue? Zertarako egiten dute? Zer gertatzen da istorioan?

Istorioaren sorkuntza bukatutakoan, dinamizatzailleak sortutako istorioa ahots ozenez kontatuko du, parte-hartzaile guztiek entzun dezaten.

Jarduera ixteko, kontu hauek aipa daitezke:

- » Nola sentitu gara bakarrik margotu dugunean? Eta marrazkiak kontakizun handi bilakatu ditugunean eta guztiok parte hartu dugunean?
- » Zure kideekin parte hartzea gustatu zaizu? Garrantzitsua da zuretzat? Zergatik?

Gomendioak

Horma-irudiari argazkia ateratzea gomendatzen dugu, baita grabatzea edo kontakizun kolektiboa idaztea ere.

Gure taldearen/familiaren/auzoaren/hiriaren azterketa/diagnostikoa (adinen arabera)

PARTAIDEAK:10-20 pertsona.

GARAPENA: Hamabost hoge minutu artean.

MATERIALAK: Orriak, errotulagailuak, kartoizko edo plastikozko tutuak eta musika.

» **ZER IKUSTEN DUT?**

Garapena

Pertsona bakoitzak tutu bat hartuko du eta espazioan zehar mugituko da tututik begiratzuz, arreta ematen diona behatuz, aurretik ikusi ez dituen gauzei begiratzuz. Lagun baten begiradarekin topo egitean, bikoteka elkartu eta elkarrekin ibiltzen gara. Kidearekin partekatuko dugu ikusi dugunetik zerk eman digun arreta gehien. Tutuaren bitartez begirada berria dugu. Bikoteka, musikaren erritmora, bikotekideak eraman gaitzan utziko dugu, biok tututik helduz. Interesgarria da bikoteak aldatzen joatea.

Identifikatu ditugun kontuekin zer ikusi dugun partekatuko dugu, zerk eman digun arreta, eta abar.

Azkenik, dinamikaren inguruan gogoeta egitera gonbidatuko dugu taldea, honelako galderen bitartez:

- » Zer da gehien gustatu zaiguna? -Eta gutxien?
- » Ikusi dituzun gauzen artean, zein dira gehien gustatu zaizkizunak? Eta gutxien? Zergatik?
- » Tututik bakarka edo taldean begiratzearen artean dauden desberdintasunak.
- » Dinamika hurbileko ingurunearen ezagutzarekin alderatu: familia, eskola.

Egokiena izango litzateke dinamizatzaileak taldean hitz egiten diren kontuak jasotzea, gero partekatu ahal izateko.

Bideratzaileak aurretik egin ditzake tutuak edo parte-hartzaile bakoitzari eskatu orri batekin bat egiteko. Jarduera musikarekin egin daiteke.

Alternatibak

Zer da parte-hartzea eta nola hartzen dugu parte**» EGIAREN
HORMA-
IRUDIA****PARTAIDEAK:** Talde osoa.**GARAPENA:** 1,30-2 ordu.**MATERIALAK:** Zatar-papera, margoak, errotulagailuak, beste batzuk.**Garapena**

Talde handian, lehenik eta behin, errealitatearen azterketaren gaia definitzen da. Jo dezagun hainbat eremu parte-hartzaile landuko direla: gela, lagun taldea, etab. Hainbat azpitalde egingo dira eta azpitalde bakoitzari adibidean zehaztutako espazioetako bat esleituko zaio. Jarraian, azpitalde bakoitzak espazio horretan ematen den agertoki bat irudikatu beharko du orrian, nahi duen bezala. Honako hau litzateke galdera: Zer gertatzen da ikasgelako parte-hartzearekin? Zer gertatzen da lagun taldeko parte-hartzearekin? eta abar. Gero, sorkuntzak horman jarriko ditugu eta, ahal bada, isilik erreparatuko diegu guztiei. Haur eta nerabeak behatzera anima ditzakegu eta zerbait harrigarria edo bitxia iruditzen bazaie, edo beste horma-irudietako zerbait ez badute ulertzen, idazteko esango diegu. Beste taldeen sorkuntzak behatu ostean, taldea handian elkartuko gara berriro eta talde sortzaile bakoitzari aukera emango diogu adierazi nahi izan duena azaltzeko. Bideratzaileak informazioa zabaltzeko galderak egin ditzake; esate baterako: Zergatik dago hori gorri margotuta? Zergatik da hau beste hori baino handiagoa? Baliteke lehen kolpean galdera horiek beharrezkoak ez iruditzea baina interpretazio desberdinak sor ditzakete.

Alternatibak

Lana amaitu ostean, taldeak aldatzea proposa dezakegu, baita gainerako taldeei ekarpenak egitea ere. Gainerakoen lanei elementuak gehitzea, oharrak egitea eta post-it batean itsastea eta abar izan daitezke ekarpenak.

C-Parte-hartzearekin esperimentatzen, 6-9 urte

Jolasa esperientzien eremua da, hurrek mundua ezagutzeko erabiltzen duten tresna da: protagonistak dira eta bere arau propioak sortzen dituzte.

Berariazko jolasak haien beharrei erantzun behar die eta helburu argia izan. Hurrek jolasteko duten beharra ezin da zalantzan jarri, ezta bitarteko hezitzaile gisa duen erabilgarritasuna ere. Alabaina, gure helburua ez da “jolas egitea jolas egiteagatik”, jolasak hainbat helburu bete ditzan ahaleginduko gara.

EGITURA

HELBURUAK:

- » Erantzukizun sozialeko sentimendua sustatzea, haien taldera eta/edo errealitatera egokituta.
- » Pertsona guztiona denarekiko errespetua sustatzea.
- » Jolasaren bitartez alaitasuna eta parte hartzea ezagutzea.
- » Arreta jartzeko, ulertzeko eta entzuteko gaitasunak garatzea.
- » Erantzukizun txikiak hartzea.
- » Taldeko arauak ezagutzea eta onartzea.
- » Partekatzen ikastea.

Helburuak

EGITURA PROPOSAMENA:

Aurkezpena/sarrera: Elementu motibagarri batekin hasiko gara: ipuin bat, mezua, pisten jolasa.

Jardueraren antolaketa: Lortu nahi ditugun helburuak kontuan hartuta, jolasak eta tailerrak proposatuko ditugu, pertsonaien eta paperen bidez Gomendagarria da hautatutako pertsonaiek edozein gizartetako balioak irudikatzea. Balio horiek neurritz gain edo modu errealistan irudika daitezke, baina beti kontuan izan behar da pertsonaia bakoitza pertsona mota bat izango dela, bere jarrera eta balioekin .

Aurkikuntza- eta behaketa-jarduera bat da, landuko dena aurkezteko modu bat.

Jarduera: elementu berriak agertuz joango dira, pertsonaiek, motibazio berriak, batez ere erritmoa jaisten den unean. Eta jardueren nukleoa izango da.

Jardueraren amaiera: Amaiera eduki behar du beti, eta jarduerako pertsonaia gaiztoaren “porrotarekin” edo gure historiaren xede “helburuaren” lorpenarekin amaituko da.

Karguak esleitzea: Ezaugarrien arabera kargu txikiak esleituko zaizkie, taldea antolatzen laguntzeko. Haien interesekin eta gaitasun pertsonalekin bat etorri beharko dute.

Balorazioa: Hautemandakoa gogoraziko zaie, baita gustatu zaiena eta gustatu ez zaiena ere. Proposatutako jokoetan, tailerretan eta jardueretan zehar kolektiboki ikasitakoa berrikusiko da. Garrantzitsua da ikasketa horiek identifikatzen laguntzea.

Amaierako festa: Amaiera moduan, azken ekimena egingo da; bertan, lorpenak eta ikasketak ospatuko dira. Taldearen prozesuari emango zaio garrantzia eta ez helburuen lorpenei.

Egitura proposamena

JARDUERA PROPOSAMENA:

Indiar Apatxeen tribua

SARRERA

Indiar tribuak aukera asko ematen dizkigu, taldearen eta batasunaren ideia sustatzen baitu: giza jarrera ugari irudikatzen dira eta pertsonaia bakoitzak portaera, arazo eta bertute desberdinak ditu.

Guztia toki jakin batean gertatzen dela proposatzen da. LAUTADA HANDIA dei geniezaioke. Leku horretan ikur kolektibo guztiak daude: otso-taldea, animalia espezie desberdinak, giza arraza...

Taldea Lautada handian sartzekoan, tribu-izaera dutela jakinaraziko zaie. Horretarako, lehenik eta behin, identitarioa den zerbait sortu behar dute: izena, gerra-oihua, irudia, dantza... Tribuan erabakitzen dena. Gainera, tribuan arau batzuk ezarri beharko dira jarduera osoa arautzeko. Bideratzaileak horretan lagundu beharko du eta ahalegindu beharko da arau eta proposamen guztiak bideragarriak eta ez-diskriminatzaileak izan daitezen. Hori izango da tribuaren lehen jarduera: kohesioa eta identitatea.

Dinamizatzaileak elementuak txerta ditzake kontakizunean, gaiari sendotasun handiagoa emateko. Esaterako, Lautadan bizi den faunaren inguruan hitz egin daiteke. Fauna pentsatzeko, hitz egiteko eta pertsonekin komunikatzeko animaliek osatzen dute. Animalia horiek balio sinbolikoa dute eta bakoitzak kalitate eta alderdi bat ordezkatzeko du. Animaliek pentsatu egiten dute, haien antolaketa dute eta haien arauak. Jarraian, jolasean erabil daitezkeen animalia batzuk eta haien ezaugarriak aurkeztuko ditugu.

TRIBUA

Ikasleek antzeztuko lukete, eta haiek dira istorioaren protagonistak. Gelakideen balioak eta Lautada Handiko Legea ikasiz bizi izan dira beti. Kontakizunaren amaieran, otso bakartiari irabazteko gai da, beti bere balioekin koherentzian. Geure buruaren ikur unibertsala da, gure barruan dauden gaitasun moldagarrien edo potentzial guztiena.

- » **Naiche:** tribuaren burua da, eta komunikazioa eta parte-hartzea egon dadin ahaleginduko da beti. Rol hori txandakatu daiteke.
- » **Zeru Urdina (chamana):** Naturarekin oso harreman berezia du. Beretzat izaki guztiak dira anai-arrebak: eguzki anaia, ur ahizpa, zuhaitz anaia... Naicheren laguntzaile gisa aurkezten da. Entzute- eta enpatia-balioak irudikatzen ditu, eta pertsona guztiek historian parte hartzea sustatzen du.
- » **Guanakoak:** Antolatu gabe, diziplina eta legerik gabe, arduragabe eta beti oihuka dagoen herriaren ikur gisa ageri dira. Lanean serio jartzeko gai ez diren antolatu gabeko norbanakoen irudi bera du. Tribuari kontrajarrita aurkezten dira, hezkuntza-esperientzia bat ekarriko duen kontraste gisa, nahiz eta, jakina, tribua eta guanakoak ez diren horrelakoak.
- » **Bufaloa:** Animalia magikoa da, pentsatu eta sentitu egiten duelako. Ez du beti presente egon beharrik, behar dutenetan soilik ageri da, kasu berezietan, eta bere esperientzia handiarengatik dute beregan konfiantza. Bufaloak eskuzabaltasunez egiten du beti bere zeregina. Balio hori da bere ezaugarria eta ikasketa-iturri gisa erabil dezakegu.
- » **Larreko zakurra:** Bizkorra da, bere argitasuna erabiltzen du ezagutzaren eta zuhertasunaren oinarri gisa. Balio hori nabarmendu nahi da pertsonaia honekin.

- » **Otso Bakartia:** Animalia hau harrokeriaren, berekoikeriaren eta egiazkotasun-faltaren pertsonifikazioa da. Estalki bat da, eta horren atzean erabateko hutsunea dago. Tribuaren etsai nagusia eta historiako gaiztoa da, eta “irabazi” egin behar zaio.
- » **Txakala:** Oihu egiten du eta beti Otso Bakartiaren itzalpean ibiltzen da (bere laguntzailea da). Nortasun-falta eta koldarkeria dira ezaugarriak deigarrienak, beti dago beste pertsonaia baten itzalpean.
- » **Txolarre Urdina:** Oso txori trebea da, artisaua eta eraikitzailea. Nortasun eraikitzailea du, beti optimista eta alaia da. Gainera, naturaren babesle handia da.

Zeharkako jardueraren une desberdinetan, hemen ageri diren pertsonaiak erabili edo haiei laguntza eska daiteke nahi izanez gero, edo berri batzuk sartu.

Misterio apur bat sor daiteke indiar herriari eta haien bizitzari buruzko istorio bat kontatuz, edo apatxeei buruzko kondairaren bat. Gela Lautada indiar baten antzera dekoratu behar da. Bideratzaileak ere mozorroto daitezke.

Jardueraren historia, berez, mezu baten bidez hasten da. Mezu horretan esaten da Lautada Handiak botere handia duela, eta hori artefaktu edo totem batekin irudika dezakegu. Totem hori duenak gauza guztien gaineko boterea izango duela azalduko da.

Hori dela eta, otsoa edo otso bakartia botere horren bila dabil Lautadako izaki guztiak gobernatu eta kontrolatzeko. Aldi berean, Naiche totem horren bila dabil Lautada Handia askatzeko eta bertan bizi diren izakiak inork inoiz ez kontrolatzeko.

Hori dela eta, Tribuak Naicheri lagundu beharko dio lan hori egiten.

Duela urte asko, totema zatika banatu zen, Lautada Handian. Naichek lurraldetik pasatu behar du esploratzen eta topatzen, totema berreraikitzeke eta, hala, totema osorik suntsitzeko. (orain ezin da zatika suntsitu)

Otso Bakartia Lautada Handiko lurraldeetatik igaroko da, eta lana zailduko dio Naicheri, eta tranpak, frogak eta desafioak jarriko dizkio berari eta tribuari.

Hortik aurrera, parte-hartzaileei pistak ematen zaizkie, lurraldeak aurki ditzaten.

Jarduera/saio/tailer bakoitzeko bilaketa bat egitea planteatzen da eta prozesu osoari jarraipena emateko elementuak txertatzen joatea, esaterako:

- » indiar herriaren jantziak egitea janzteko, kaikuetatik edatea, totemak eta herrixkako biztanleen ikurrak egitea, etab.
- » egin dituzten totemak zintzilikatu egingo dira, eta bertan jarriko dute dagoeneko miatu dituzten tokien mapa...

SARRERA

Jardueraren garapena

Jarduerak taldearen errealitatea kontuan hartuz egituratuko dira eta girotuta istorioan txerta daitezkeen beste jarduerak aprobetxatuko dira .

- » **Araudia:** Guztien artean idatz daitezke, konpromiso gisa. Interesgarria da tribuaren lekuren batean argi ikusteko moduan izatea, gogorarazteko.
- » **Indiar pinturak:** liburu honetan tribuan gertatzen den guztia idazten joan daiteke eta aurreko jarduera gogoratzeko balio du, berrikuspenetarako, gatazkak eta ikasketak apuntatzeko...
- » **Pertsonaiak:** Haur bakoitzak bere pertsonaia aurkeztuko du.
- » **Jolasak/probak:** Lautada Handia eta totema osatzeko zatien bilaketa aztertzea, eta totema suntsitzeko eta otso bakartia alboratzeko helburua betetzea. Horrek joko handia eman behar du.
- » **Balorazioa:** Garrantzitsua da jarduera bakoitzaren ostean, eguna nola joan den idaztea, baita hurrengo saioan egingo duguna ere. Ikasketak ebaluatu ahal izatea eta sortu ahal izan diren gatazkak konpontzea da asmoa.

Edukiari dagokionez, aukera ona da jarrerak eta portaerak ebaluatzeko. Ospatzeko, toki magiko eta motibatzaile batean egin behar da.

- » **Amaierako festa:** Totemaren zati guztiak lortu ondoren, berreraiki egingo dugu, denon artean suntsitzeko eta Lautada Handiko izakiak askatzeko. Horrela, otso bakartiak ez du beste zereginik izango eta garaituta, lur jota alde egiteaz gain, onartuko du ezin dituela Tribua eta Naiche garaitu. Hori guztia tribuaren azken ospakizun batean egingo da, abestiak, dantzak eta askaria eginez (musika, mozorroak...)

D-Parte-hartzearen ebaluazioa

Ebaluaziorako dinamikak

PARTAIDEAK: 10-30 pertsona.

GARAPENA: 15 -20 min.

MATERIALAK: Galderen zerrenda eta pilota edo bestelako objektu bat.

» **EGIN BOTE ETA
GALDETU-PATATA
BEROA**

Garapena

Pilota edo bestelako objektu bat erabiliko dugu partaidetik partaidera pasatzeko, dinamizatzaileak seinale bat egiten duen arte. Pilota patata beroa izango da; beraz, eskutik eskura pasa behar da erre egiten duelako. Horrela, dinamikak lasaitasuna sortzen du. Aurkezpena interesgarriagoa egiteko, galderak paper zati txikietan idatziko ditugu eta poltsa edo antzeko objektu batean sartuko ditugu. Pertsona batek pilota eskuan duen aldiro dinamizatzaileak seinalea egin ostean, poltsatik galdera bat aterako dugu ausaz eta pilota une horretan eskuetan duenak erantzungo du.

Bideratzailea pilota edozein partaideri botatzen hasiko da, galdera altuan irakurri eta erantzuteko. Erantzunak taldeak aukeratutako tokian idatziko dira.

Galderari erantzun ostean, pertsona horrek pilota beste bati jaurtiko dio, eta horrek beste galdera bati erantzungo dio, eta horrela behin eta berriz, pertsona guztiak ebaluatu arte. Bideratzaileak erantzunak dituen kartela hartuko du eta erantzunak bateratu egingo dira, zerbait aldatu edo gehitu behar baldin bada.

Gomendioak

Galderak argi azaldu behar dira parte-hartzaileak erraz erantzun ditzan. Bideratzaileak bermatu beharko du parte-hartzaile guztiak nolabait parte hartzea.

Alternatibak

Pilota ez den beste edozein objektu erabil daiteke. Musikarekin dinamizatu daiteke.

PARTAIDEAK: 10-30 pertsona.

GARAPENA: 20 -45 min.

MATERIALAK: Batere ez.

» **NIRE MOTXILAN
SARTZEN DUT**

Garapena

Saioaren ostean, guztion artean laburbilduko dugu landutakoa. Zer egin dugun aipatu ostean, eskatuko diegu motxila bat daramatela irudikatzeko. Orain, bakoitzak motxilan zer daraman (zer gauza gustatu zaizkion) eta zer ez lukeen sartuko (gustatu ez zaizkion gauzak) esango du.

Denborarik izanez gero, sartu ez zituzten gauzak azaltzeko eska dakieke, eta zer beharko litzatekeen beren ekipajeaz sartzeko.

Alternatibak

10-12 urte artekoen DINAMIKAK (familia-ingurunea; eskola/auzoa-berdinak)

A- Ezagutzarako eta talde-kohesiorako dinamikak

Ezagutzarako dinamikak:

» BINGO BIRTUALA

PARTAIDEAK: 20-30 pertsona.

GARAPENA: ordu 1.

MATERIALAK: Galdera edo gai bitxiak dituzten txantiloiak.

Garapena

Bingoko txartelaren itxura duen txantiloia egingo dugu. Laukietan zenbakiak jarri beharrean, ekintzak edo gauza bitxiak jarriko ditugu, hala nola: *Telebistan agertu da, instrumentu bat jotzen du, etxeko animalia bat baino gehiago du, hiru kontinente desberdinetan egon da eta abar.* Dinamikaren xedea txantilo horiekin Bingoa egitea da, beste kideei txantiloian ageri diren gaiei buruz galdetuz. Taldeak edozein partaideri galdetu ahal izango dio ordena jakin bat jarraitu beharrik gabe eta aldi bakoitzean galdera bakarra egin ahal izango da. Galderen erantzunak txantiloian apuntatuko dituzte eta guztiak izatean, Bingo! esango dute. Bingo esaten duen pertsonak edo pertsonak besteei kontatu beharko diete jaso duten informazioa. Erantzundako lauki bakoitza erabiliko dugu beste kideei ere galdetzeko eta elkar hobeto ezagutzeko. Izotzaldia urtea eta ezagutzea da asmoa.

Alternatibak

Dinamika bera erabil daiteke gai zehatzetarako eta laukiak nahi den gaiarekin bete.

Atzera kontaketa eta musika ere jar daitezke, tentsio gehiago sortzeko.

Gomendioak

Bideratzaileak adi egon beharko du ea pertsona guztiei zerbait galdetu dieten eta inor ez dadin dinamikatik kanpo geratu.

PARTAIDEAK: 30 pertsona arteko taldeak.

GARAPENA: 1h-1h30.

MATERIALAK: Aulkiak eta/edo mahaiak, pegatinak, denbora kontrolatzeko gailua, orriak eta boligrafoak.

» ZITA AZKARRAK

Garapena

Aulkiak eta mahaiak bata bestearen aurrean jarri behar dira, edo aulkiak binaka soilik. Partaide bakoitzari pegatina bat emango zaio bere izena idazteko, eta orri eta boligrafo bana, zerbait idatzi behar badute. Gero, partaideak bata bestearen aurrean esertzera gonbidatuko ditugu eta denbora hasiko da. Zita azkarren formatua horrelakoa izango da: 3-4 minutu izango dituzte guztira elkarri galderak egiteko. Denbora amaitu ostean, bideratzaileak aldatzeko keinua egingo die. Behar beste aldaketa egingo dira, pertsona guztiek denekin zita bat izan dezaten. Garrantzitsua da zita hasi aurretik arauak argi uztea; galderak argiak izan behar dute eta ezin dute iraingarriak izan, ezin da galdera zailik egin, ez da beharrezkoa nahi ez diren galderak erantzutea, eta abar.

Zita azkarreko mahai bakoitzean galdera bat jar daiteke parte-hartzearen inguruan, esperientziaren inguruan, duten ideien inguruan. Zita azkar bakoitzean erantzun beharko dute galdera hori. Horrela, ezagutzeaz gain, ondorengo lana kokatzen dute.

Alternatibak

Konfiantza eta kohesiorako dinamikak**» ERAIKUNTZA ITSUAK****PARTAIDEAK:** Talde osoa, ahal bada bikoitiak.**GARAPENA:** 45 min.**MATERIALAK:** Espazio handia, mahaia, aulkiak eta plastilina.**Garapena**

Talde osoak zapi edo oihal batekin estaliko ditu begiak. Isilik espaziotik ibiltzen hasiko dira. Bi pertsonak elkar topo egiten dutenean, eskutik heldu eta bikotea osatuko dute. Bideratzaileak bikote bakoitza mahaia batean jarriko du, aurrez aurre, eta erabat isilik egoteko gogoraraziko die.

Bikote bakoitzari plastilina zati bat emango dio eta eskatuko die bien artean zerbait eraikitzeke, hitz egin gabe, bestelako komunikazioren bat erabiliz. Amaitzerakoan, zapia kendu eta bien artean eta hitz eginez izenburua jarriko diote lanari. Emaitzak benetan harrigarriak dira.

» TALDEA SALBATZEA**PARTAIDEAK:** 8 y 25 pertsona.**GARAPENA:** ordu 1.**MATERIALAK:** Egunkari zaharrak, espazio zabala.**Garapena**

Taldeka jarri eta parte-hartzaile bakoitzari bere egunkariko orria emango zaio. Irudikatu behar dute ibaia gurutzatu behar dutela eta egunkariko orriak harriak direla. Bakoitza bere egunkariaren gainean ilaran jarriko gara eta azkenak atzean uzten duen egunkaria pasatuko dio lehenengoari, aurrera egin ahal izateko. Uste dugu lehoiek atzetik jarraitzen digutela eta helmugara ahalik eta azkarren iristea lortu behar dugula. Jolasa egokia izango da baldin eta parte-hartzaileak solidarioak eta gelakideekin lankidetzan aritzen badira.

Alternatibak

Gauza bera hiru modutan egitea proposatu diezaiokegu taldeari:

- » Hitz egin gabe
- » Hitz eginez, baina asmatutako hizkuntza erabiliz
- » Komunikatzen diren hizkuntza erabiliz

B-Sentsibilizaziorako eta parte-hartzean lur hartzeko dinamikak

Zer da parte-hartzea eta nola hartzen dugu parte

Parte-hartzearen, bizikidetzaren, herritartasunaren eta inklusioaren arloko kontzeptuetara ohitzeko.

PARTAIDEAK: 10-25 pertsona.

DURACIÓN: Talde-lana: 15 + 15 minutu. // Karta sorta egitea 30 minutu.

MATERIALAK: Karta sorta zuriak edo moztutako kartulina zuriak, koloretako txartelak (2. MODUArako), guraizeak, errotulagailu beltza eta gorria, eta zinta itsaskorra.

» **HITZEN KARTA
SORTA**

Garapena

1. MODUA

Karta sorta honek 32 karta zuri ditu eta partaideek parte-hartzearekin, bizikidetzarekin, herritartasunarekin edo emozioekin zerikusia duen hitz bat idatziko dute alde batean, eta bestean, hitzaren antonimoa. Horrela, 64 hitz izango ditugu.

Lehenengo lan-txandan partaideek 3-4 pertsonako taldeetan egingo dute lan. Talde horietan landu nahi duten kontzeptuarekin zerikusia duten hitzak aukeratu dituzte. Ea parte-hartzea soilik nahi duten, emozioak, etab.

Jarraian, komunean jarriko dituzte beste taldeekin eta taldekako bigarren txandan zer hitzen antonimoak bilatuko dituzten erabakiko dute.

Talde bakoitzak antonimo kopuru bera aukeratu du eta horiekin guztiekin kartak beteko dituzte.

Amaieran, 64 hitzen karta sortarekin taldeka hitzen bikoteak egingo ditugu, elkarren artean lotzeko eta konektatzeko modu berriak bilatuz. Amaitzeko, landu nahi dugun kontzeptuarekin zerikusia duten terminoen glosarioa izango dugu eta gaiarekin lotutako hiztegiaren hasiera.

2. MODUA

Bideratzaileak txartelen jokoak prestatuko ditu alde zuzenetik lantaldeetan banatzeko. Tailerrean landuko den kontzeptua definitzen laguntzen duen hitza idatziko du bakoitzean. Beste txartel batzuk zuziriz utziko ditu. 4-5 pertsonako taldean egingo dugu lan, eta bakoitzari karta sorta bana emango zaio.

Talde bakoitzari emango zaion txartel kopurua bideratzaileak aukeratu du. Azpitalde bakoitzaren zeregina izango da eman dioten hitz bakoitzaren esanahia pentsatzea, eta, amaieran, tailerrean lantzen ari diren kontzeptua definitzeko 3 hitz aukeratu beharko dituzte. Txartel zuriak komodin-moduak dira; hitzak falta direla uste badute bertan idatz ditzakete.

Talde handira itzulitakoan, talde bakoitzak bere definizioa aurkeztuko du aukeratu eta bete dituen txartelekin, eta hitz horiek zergatik aukeratu dituen azalduko du. Era berean, talde guztiek aukeratuak hitzekin eta definizioekin definizio komun bat eraikiko dugu. Bideratzaileak eraikuntza kolektibora eta kontzeptuaren azterketara bideratu beharko du.

Dinamika aldatzeko da eta nahi dugun arloko hitzak lantzeko aukera ematen du; parte hartzea, bizikidetzeta, inklusioa, herritartasuna, emozioak eta kulturartekotasuna.

Gomendioak

Hitz bakoitza eta bere antonimoa ikasleek txartel bakoitzean marraztutako irudi batekin ere joan daitezke.

Alternatibak

» PARTE HARTZEAREN DEFINIZIOA

PARTAIDEAK: 25-30 pertsona arte.

GARAPENA: ordu 1 gutxi gorabehera.

MATERIALAK: Arbela, orriak, errotulagailuak.

Garapena

Lehenik eta behin, parte-hartzearen inguruko ideiak adieraziko ditugu. Ateratzen diren hitzak arbelean idatz ditzakegu edo paper batean, talde osoak ikus ditzan. Gero, 4-5 pertsonako taldeak egingo ditugu eta atera diren hitzekin lan egingo dugu. Talde bakoitzari kartulina edo zatar-paper bana emango diogu, parte-hartzearen inguruko analisia egin ahal izateko. Bideratzaileak hainbat galdera egingo ditu:

- » Non hartzen dugu parte?
- » Noiz hartzen dugu parte?
- » Norekin hartzen dugu parte?
- » Zertarako hartzen dugu parte?

Hainbat minutu emango dizkiegu gogoeta egiteko eta galdera bakoitza pentsatzeko. Galderak kartulinan edo orrian erantzutea da asmoa, nahi duten modura: txio gisa, marrazki batekin, albiste bateko titularrarekin, idatzita, etab.

Gure taldearen/gelaren/familiaren/auzoaren/hiriaren azterketa/ diagnostikoa (adinen arabera)

PARTAIDEAK: 15-30 pertsona.

GARAPENA: Bi saio, bakoitza 1,5 iraupena.

MATERIALAK: Aztertu beharreko baliabideen edo tokiaren/helburuaren txantiloia/
mapa, koloretako margoak, gometsak eta abar.

» **PARTAIDETZAREN
KOLOREAK**

Garapena

Lehenik eta behin, bideratzaileak landuko den gaiaren errealitatearen inguruko azterketa egingo dela azalduko du. Irudika dezagun haien auzoan/hirian dauden udal-baliabideak landuko dituztela. Horretarako, bideratzaileak aurretik plano bat prestatu beharko du edo baliabideen inguruko informazioa bildu eta guztiek ulertu ahal izateko mapa batean kokatu.

Lehenengo saioan, lana ulertzea izango da asmoa, baita baliabideak identifikatzea eta mapan kokatzea ere. Horretarako, gometsak erabil daitezke eta koloreka sailkatu. Esaterako, urdinak parkeetarako, berdeak kirol-eremuetarako, gorriak natur-guneetarako, etab. Tokiak identifikatu ostean, gehien zer espazio erabiltzen dituzten eta horren arrazoia aipatu eta ordenatuko dute, eta baliabide horiek mailakatzeko zerrrenda egingo da.

Hurrengo saioaren hasieran lehentasunen zerrrenda errepatatuko da eta hurrengo zereginerako jarraipenak emango dira.

Bakarka edo talde txikietan, aurreko saioan identifikatutako eremuak esleituko dira eta margotzeko erabiliko duten kolore bakoitzerako esanahia adostu eta esleituko da. Esaterako, gorria beharrentzat, laranja aukerentzat, urdina gatazkentzat, berdea esperientzientzat eta abar.

Koloreak esleitu ondoren, parte-hartzaile bakoitzari koloreztatzeko eskatuko zaio. Talde bakoitzak eginkizun bat izango du: batek kolorez adieraziko ditu landu eta irudikatu nahi dugun gaiarekin zerikusia duten kontzeptu batzuk, beste azpitalde batek kolorez azalduko ditu gaiaren inguruan hautematen ditugun beharrak. Hirugarren taldeak gatazkak eta egoera zailak margotuko ditu eta laugarrenak hobetzeko bururatzen zaizkigun proposamenak eta konponbideak. Testu txikiak gehitu ditzakegu, baina koloreen hizkuntza erabiltzea litzateke egokiena, eta margotzen dugun bitartean lasaitzea, hori baita dinamika honen azken xedea.

Margotu ostean, egindako lana bateratuko dugu.

» ERREALITATEAREN ESPAZIOA ANTZERKI LABURRA

Garapena

PARTAIDEAK: 15-30.

GARAPENA: Bi ordu

MATERIALAK: Post-itak, boligrafoak, zabar-papera.

Hasiera batean, bakoitzak egoera bat edo bi idatziko ditu post-it batean, bere bizipenetik eta/edo analisia behar duen espazio edo esperientzia horretatik begiratzuz.

Post-it guztiak horma batean itsatsiko ditugu (zatar-paper handi bat jarriko dugu). Partaide bakoitza altxatu egingo da eta post-itetako bat hartu eta irakurri egingo du.

Dinamizatzaileak, taldearekin batera, zutabeetan sailkatuko ditu irakurri dituzten post-itak, batzuek eta besteek izan ditzaketen antzekotasunak kontuan hartuta.

Adibidez: Jantokiko errealitatearen azterketa

1. POST-ITA: Zarata handia egiten du.

2. POST-ITA: Ikasle batzuek oihu asko egiten dute.

Bi ekarpenak desberdinak izan arren, antzekoak dira, eta atal edo zutabe berean sailka daitezke.

Post-itak irakurri eta taldekatu ostean, taldeka zatituko gara. Talde kopurua aterako diren atal eta zutabe kopuruaren arabera izango da.

Esleitutako atalaren edukia kontuan hartuz, talde bakoitzak antzerki txiki moduko bat sortuko du. Egoera irudikatu beharko du, eta, ondoren, errealitatearen azterketa horretarako konponbide posibleak pentsatu eta aurkeztu beharko ditu.

Antzerki txikia egiteko, jarraibide zehatz batzuk izango ditu sormen-prozesua errazteko:

- » Taldea:
- » Gaia:
- » Pertsonaiak:
- » Hasiera:
- » Garapena:
- » Amaiera:
- » Amaiera alternatiboa (konponbide posibleak)

Begira ari diren taldeek, nahi izango du gero, beste konponbide batzuk proposa ditzakete, talde handiak parte hartu, eta ideia eta iritziak partekatzeko.

C-Parte-hartzearekin esperimentatu: 10-12 urte

Ondoren deskribatzen den proposamena zeharkako jardueraren planteamendu bat da, zenbait saiotan, ikasturte batean edo talde-etapa baten hari gidari gisa lan egiteko.

EGITURA

HELBURUAK:

- » Erantzukizun sozialeko sentimendua taldera bideratuta garatzea.
- » Hitz egiteko gaitasuna eta tolerantzia sustatzea.
- » Gorputz-adierazpena garatzea, alderdi guztietan.
- » Jolasaren bitartez alaitasuna eta parte hartzea garatzea.
- » Arreta jartzeko, ulertzeko eta entzuteko gaitasunak garatzea.
- » Taldeko erantzukizun txikiak garatzea.
- » Taldearen erritmoaren erantzukizuna izatea.

Helburuak

EGITURA PROPOSAMENA:

Aurkezpena/sarrera: Elementu motibagarri batekin hastea gomendatzen dugu: ipuin bat, mezua, pisten jolasa. Itxura misterioitsua eta motibatzailea ematea komeni da, haurrak eta nerabeak jolasean sar daitezten.

Jardueraren antolaketa: Lortu nahi ditugun helburuak kontuan hartuta, jolasak eta tailerrak proposatuko ditugu, pertsonaien eta paperen bidez Gomendagarria da hautatutako pertsonaiek edozein gizartetako balioak irudikatzea. Balio horiek neurritz gain edo modu errealistan irudika daitezke, baina beti kontuan izan behar da pertsonaia bakoitza pertsona mota bat izango dela, bere jarrera eta balioekin.

Jarduera: Jardueren proposamenak, deskubrimendua eta behaketa. Lantzen joango garena aurkezteko modua da, elementu berriak, pertsonaia, motibazio berriak aurkezteko, batez ere erritmoa jaisten den uneetan.

Jardueraren amaiera: Amaiera eduki behar du beti, eta jarduerako pertsonaia gaiztoaren “porrotarekin” edo gure historiaren xede “helburuaren” lorpenarekin amaituko da.

Karguak esleitzea: Ezaugarrien arabera kargu txikiak esleitzeko zaizkie, taldea antolatzen laguntzeko. Haien interesekin eta gaitasun pertsonalekin bat etorri beharko dute.

Balorazioa: Baliteke atal hau izatea interesgarriena; izan ere, ikasitakoa ikusarazten du: deskubritu duguna gogorarazten du, baita gustatu zaiena eta gustatu ez zaiena ere. Proposatutako jokoetan, tailerretan eta jardueretan zehar kolektiboki ikasitakoa berrikusiko da. Garrantzitsua da ikasketa horiek identifikatzen laguntzea.

Amaierako festa edo Booma: Ixteko, amaierako festa egitea proposatzen dugu, lorpenak eta ikasitako ospatzeko. Taldearen prozesuari emango zaio garrantzia eta ez helburuen lorpenei.

Jarraian, parte-hartzea eskubideen ikuspegitik lantzeko jardueren-proposamena aurkeztuko dugu, aurreko jarraibide guztiak kontuan hartuta.

Egitura proposamena

JARDUERA PROPOSAMENA: ASTERIXEN 12 PROBAK

SARRERA

Misterio apur bat sor daiteke galiar herriari eta haien bizitzari buruzko istorio bat kontatuz, edo galiarrei buruzko kondairaren bat. Gela Galiako herrixka baten antzera dekoratuko dugu eta bideratzailea galiarrez jantziko da, Asterixez eta/edo Obelixez. Jardueraren istorioa mezu batekin hasiko da (Obelixen bitartez hel daiteke, Idefix txakurraren bitartez...): Asterixek kontatuko du Erromatarrek preso dutela, Erromako espetxe batean.

Garrantzitsua da, historia hori landu arren, pertsonaiek hainbat rol antzeztea.

Hortik aurrera, partaideei pista batzuk emango dizkiegu galiar herriaren edabe magikoa prestatzeko 12 osagaiak aurkitzeko (12 probak). Edabe horrek izugarritzko indarra ematen die hartzen duten guztiei eta Asterix salba dezakete horrela.

Hala, proba batzuk egingo dituzte, jarduera bakoitzeko bat, eta elementu berriak txertatu eta hainbat gaitasun landuko ditugu, prozesu osoari jarraipena emateko. Jarduerak hainbat formatu izan ditzakete:

- » **Tailerrak:** Esaterako, galiar herriaren jantziak egitea, kaikuetatik edatea, izenekin ezutuak eta herrixkako biztanleen ikurrak egitea, kaskoak, etab.
- » **Tokia:** Dekorazioa. Nonbaiten zintzilika ditzakegu ezutuak, kaskoak, edabearen osagaietako tokia...

JARDUERAREN GARAPENA

Jarduerak egituratzeko kontuan izango ditugu errealitatea eta taldearen beharrak. Prest egon behar dugu edozein jarduera abenturara egokitzeko. Hauek dira partaidetza lantzeko proposamen/ideia batzuk:

- » **Araudia modu parte-hartzailean egitea:** galiar herri bakoitzak bere arauak ditu, baita bertako biztanleek ere. Guztion artean idatz ditzakegu konpromiso gisa, Asterixek bidal ditzake gutun baten bitartez eta abar. Interesgarria da Galiako herrixkako lekuren batean argi ikusteko moduan izatea, gogorarazteko.
- » **Galiar koaderno egitea:** Liburu honetan herrixkan gertatzen den guztia idazten joan daiteke eta aurreko jarduera gogoratzeko balio du, berrikuspenetarako, gatazkak eta ikasketak apuntatzeko...
- » **Pertsonaiak pentsatu eta banatzea:** Pertsonai anitzak ager daitezke, Asterixi buruzko liburuen ezaugarri, balio eta izen sinbolikoei erreparatuz: Druida, pertsona jakintsua, ausarta baina harroputza, juglarea, etab. Pertsonaiak hasieratik aurkez daitezke, baita guztien artean banatu edo aukeratu ere.
- » **Jolasak/probak:** Edaberako osagaiak aurkitzea oso ideia erraza da. Horrek joko handia ematen du eta bilaketan landu nahi ditugun gaitasunak eta balioak sar ditzakegu, esaterako, izaera ekintzailea, autonomia edo enpatia. Osagai misteriotsuak aurkez daitezke eta izen exotikoak, arraroak edo asmatuak jarri: udaberriko ihintza, mihura sorgindua, haritz urdinaren azala. Eta, gainera, horiek osagai jangarriak izan daitezke zentzumenekin jolas egin ahal izateko (begiak itxita jateko zerbait probatu, usaindu, ukitu...). Kontuan izan behar den bakarra da ea norbaitek alergia dion elikagai edo osagaien bati.

- » **Balorazioa:** Garrantzitsua da jarduera bakoitzaren ostean ikasitakoa ebaluatu ahal izatea, eguneko gogoeta egitea eta sortu ahal izan diren gatazkak kudeatzea. Biltzeko nahiko espazio nahiko serioa izan behar du; izan ere, bertan, partaideek erabakiak hartuko dituzte. Balorazioen edukiak aukera ona dira erantzukizunak baloratzeko, taldearekin norberaren konpromisoak berrikusteko eta taldearen barruan egon daitezkeen arazo posibleak konpontzeko. Garrantzitsua da Galiako Kontseiluan elkarrizketa sustatzea. Galiako Kontseiluarekin hainbat balio susta ditzakegu, hala nola partaidetza, entzumen aktiboa... Galiako Kontseilua toki magiko eta motibatzaile batean egin behar da.
- » **Azken itxiera:** Edabearen osagai guztiak lortu ondoren, amaierako ospakizuna egin daiteke, osagai guztiak “egosteko”. Parte hartzaileek edabe sinboliko bat egitea eta emaitza (edari bat, janari bat) eskaintzea proposatzen da. Gainera, erritu bat edo “edabearen dantza” egin daiteke. Beste aukera bat da Asterix edo mezulari bat agertzea esanez edabeak funtzionatu duela eta guztia ondo irten dela. Galiako Festa Handia amaitzeko, abestiak, dantzak, askaria, musika zelta edo mozorroak egon daitezke.



D-Parte-hartzearen ebaluazioa

Ebaluaziorako dinamikak

» EBALUAZIO GURPILA

PARTAIDEAK: 8-30 pertsona.

GARAPENA: Ebaluatu nahi diren alderdien arabera, 15 eta 30 minutu artean.

MATERIALAK: Papera eta errotulagailuak edo puntuak/etiketa itsasgarriak (puntu edo etiketa bana partaideko, partaide kopuruarekin eta ebaluatu nahi diren alderdiekin biderkatuta).

Garapena

Lehenengo, ebaluatu nahi ditugun alderdiak aukeratuko ditugu, esaterako, metodologia, taldekako lana, landutako gaia edo gaiak eta abar.

Ondoren, gurpil bat marraztuko dugu eta bertan irudikatuko ditugu ebaluatu beharreko alderdiak. Bideratzaileak tresna aurkeztu beharko du, alderdi bakoitzaren irismena, nola ebaluatzen den eta ea bereizita ebaluatzen den azalduz.

Alderdi bakoitza ebaluatzeko eskatuko diegu partaideei. Horretarako, gometsak edo errotulagailuak izango dituzte. Alderdi bakoitzean, partaide bakoitzak puntu bana izango du, bere kalifikazioari dagokion eremuan. Hobe da bideratzaileak askatasuna eta pribatutasuna ematea, partaideek lasaitasunez ebaluatu dezaten.

Jarraian, jarri eta alderdi bakoitzeko eta eremu bakoitzeko puntuak edo etiketak zenbatuko ditugu.

Ondoren, alderdi bakoitzak zenbat puntu dituen kontatuko dugu, eta talde handian jarrita, puntuaziorik onena eta txarrena jaso duten alderdiak baloratuko ditugu.

Gomendioak

Ebaluatzeko hiru maila baino gehiago eskaintzen ahalegindu behar dugu eta onartzeko/ ezeztatzeko zenbaki bikoitia eman behar dugu beti, zalantzan dauden pertsonak erdian gera ez daitezen.

Alternatibak

Post-itetan idatz daiteke, puntuazioak eman beharrean.

» **EBALUAZIO
DIAGRAMA****PARTAIDEAK:** 20-30 pertsona.**DURACIÓN:** Ordu bat - Ordu eta erdi.**MATERIALAK:** zatar-papera eta errotulagailuak edo arbela eta klarionak/errotulagailuak.**Garapena**

Bideratzaileak ebaluatu behar den gaiaren izenburua jarriko du arbelaren edo orriaren erdian; esaterako, amaitzeko jarduera, osoko bilkura. Ondoren, zirkulu zentrokide batzuk marraztuko dira inguruan, diana bat balitz bezala, eta zirkulua, berriz, zatitutako pastel bat balitz bezala zatituko da. Zati bakoitzari ebaluatzeko alderdi bat esleituko diogu: edukia, erabilitako tresnak, erosotasuna eta abar. Halaber, eraztun zentrokide bakoitza puntuazioa izango da, 10 puntu erdian eta 0 kanpoko eraztunean.

Zati bakoitzeko alderdi guztien artean baloratzeko eta puntuazio bat emateko eskatuko zaio taldeari. Baloratzea eta lasai hitz egitea da asmoa, zer gustatu zaigun, zer ez eta abar. Aipatu ostean, alderdi bakoitzaren puntuazioa erabakiko da eta klariona edo errotulagailu batekin irudikatuko da ituan. Aukeratutako gaiaren alderdi guztiak ebaluatu ostean, puntuak batuko ditugu balorazio onena eta/edo txarrean zeinek jaso duten ikusteko.

Talde handian eztabaidatu ordez, talde txikietan landu daiteke eta talde bakoitzak ebaluatu eta ituan irudikatu beharko ditu alderdiak. Kolore desberdinak erabiliko ditugu azpitalde bakoitzerako eta, gero, ebaluatzerakoan izandako desberdintasunak komunean jarriko ditugu, izan badira.

Alternatibak

13-14 urte artekoen DINAMIKAK (auzoa-udalerrria/herria/hiria)

A- Ezagutzarako eta talde-kohesiorako dinamikak

Ezagutzarako dinamikak:

» GALDUTAKO OBJEKTUAK / NOR DA NOR

PARTAIDEAK: 20-30 pertsona baino gehiago ez.

GARAPENA: 1-1,30 ordu, partaide kopuruaren arabera.

MATERIALAK: Partaideek ekarritako objektuak.

Garapena

Dinamika hau egin aurreko saioan, berarentzat historia duen objektu bat ekartzeko eskatuko diogu partaide bakoitzari. Objektua isilpean mantentzeko eskatuko diogu, eta aurretik prestatu dugun kutxa edo poltsa batean sartuko ditugu objektuak. Orain, pertsona bakoitzak objektu bat atera beharko du poltsatik eta talde osoaren artean objektua norena den eta zergatik den horrena pentsatu beharko dute. Objektuen errondaren ondoren, bakoitzak berea jasoko du eta zergatik ekarri duen eta zer esanahi duen azalduko du.

Alternatibak

Bertsio digitala egin daiteke partaideen txikitako argazkiekin eta bakoitza nor den asmatzen saiatu.

» 2 GEZUR, EGI 1

PARTAIDEAK: 10-15 pertsona.

GARAPENA: ordu 1z.

MATERIALAK: Orriak eta boligrafoak.

Garapena

Pertsona bakoitzak gustoko dituen 3 gauza, ezaugarri edo bizipen pentsatu beharko ditu. Bik asmatutakoak izan beharko dute eta hirugarrenagoak egiazkoa. Interesgarria da istorioak pentsatzeko denbora hartzea, errealitatea eta fikzioa zein den jakitea zaila izan dadin. Nahi izanez gero, orri batean idatz ditzakete labur.

Istorioak pentsatu ostean, taldean partekatu behar dira: lehenengo pertsonak bere hiru istorioak kontatuko ditu eta besteek asmatu beharko dute ea egia edo gezurra diren. Misterioa argitu ostean, taldekideek galderaren bat egin beharko diote benetako istorioaren inguruan, hobeto ezagutu ahal izateko.

Alternatibak

Istorioak orrietan idatz daitezke, kutxa edo poltsa batean sartu, banaka ateratzen joan, eta benetako istorioa zein den eta norena den asmatu.

Konfiantza eta kohesiorako dinamikak

PARTAIDEAK: 30 pertsona baino gehiago ez.

GARAPENA: 2-3 ordu.

MATERIALAK: Material suntsikorra horma-irudia egiteko, orriak eta boligrafoak idazteko. Bertsio digitala egin daiteke doako tresna digitalen bat erabilita, esaterako, GLOGSTER edo ADOBE SPARK.

» **BIDAIA**

Hasieran, taldeari eskatuko diogu bidaia bat egingo dutela irudikatzeko. Horretarako, zer garraio erabili adostu beharko dute eta erabakitzerakoan, horma-irudian islatu beharko dute.

Garapena

Jarraian, garraioa geltoki batetik irtengo dela jakinaraziko diegu eta helmugara heldu aurretik ibilbide bat egingo duela. Ibilbide horretan zehar, bideratzaileak galdera hauek egingo ditu.

- » Zer geltokitatik irteten da?
- » Nora heldu nahi du?
- » Bidaian zehar, paisaiak ikusteko, leku berriak ezagutzeko... aukera izango dute. Zer da ikasi nahi duzuna?
- » Bidaian zehar, jende berria ezagutuko duzu eta jende hori oso desberdina izango da. Norekin egin nahi duzu topo?
- » Zer nahiko zenuke eraman tren horretan?
- » Zer bitarteko beharko ditu trenak helmugara iristeko?

Galdera horiei banaka eta idatziz emango zaie erantzuna. Partaide bakoitzaren intimitatea errespetatu beharko da.

Gero, komunean jarriko dira. Jarraian, horma-irudia egingo dute taldean, aurretik idatzi dituzten erantzunekin. Horma-irudiak galderetatik atera dituzten irudiak eta sentimenduak islatu beharko ditu, eta amaitu ondoren, taldearen aurrean aurkeztuko dute.

Konfiantza eta kohesiorako dinamikak**» KOLORETAKO PLATERAK**

PARTAIDEAK: Ez dago partaide kopuru zehatzik, baina talde handien kasuan, gomendagarria da 5-7 pertsonako talde txikiak egitea.

GARAPENA: 1h - 1h 30min.

MATERIALAK: Koloretako margoak, zatar-papera eta platerak.

Garapena

Beharrezkoa izanez gero, parte-hartzaileak taldeetan banatuko dira. Talde edo azpitalde bakoitzari paper zuri handi bat emango zaio; partaide bakoitzari berriz, kolore desberdineko pintura plater bat. Kolore zuriak kolore gisa egon beharko du. Erdian pintzelak jarriko ditugu, baina ez partaide guztientzat adina.

Orduan, isilik margotzen hasiko dira: lehenik eta behin, bakoitza esleitu zaion kolorearekin eta tresnarekin, baldin badu. (3-5 minutu)

Jarraian, partaideek eskuineko pertsonaren kolorea erabili ahal izango dute. (3-5 minutu)

Gero, eskuineko eta ezkerreko pertsonarena (3 minutu), eta, azkenik, mahaian dagoen edozein kolore edo tresna erabili ahal izango dute (3 minutu).

Horma-irudia egin ostean, talde bakoitzak komunean jarri beharko du nola sentitu den eta, noski, lanari izena jarri beharko dio eta aurkeztu. Azkenik, prozesuari buruzko hausnarketa bateratua egin behar da, pertsona bakoitzaren sentimenduei buruzkoa, zer gertatzen den aukeratu ezin duzunean, dela kolorea, dela tresna, dela parte hartzen duzun pertsona...

Gomendioak

Dinamika honekin, individualismotik abiatuta talde-kohesioa izatea eta taldea aberasteko banakotasuna sustatzea lortu dugu. Bideratzaileak egiten dituzten iruzkinak idatzi eta behatu beharko ditu, eta amaieran, talde osoarekin bateratu eta gogoeta egingo dute. Halaber, taldearen ibilbidea ezagutzen badu, izaera irekiena duten pertsonen zuria ematen saiatu behar du.

B-Sentsibilizaziorako eta parte-hartzean lur hartzeko dinamikak

Zer da parte-hartzea eta nola hartzen dugu parte

PARTAIDEAK: 10-30 pertsona.

GARAPENA: ordu 1.

MATERIALAK: Orri zuriak edo koloretakoak, boligrafoak, koloretako arkatzak, itsasgarria eta guraizeak.

» **KOMIKIA**

Garapena

Bideratzaileak parte-hartzearekin zerikusia duten 6-10 hitz aurkeztuko ditu, esaterako: komunikazioa, taldea, eskubidea, iritzia, entzutea, boluntarioa, erantzunak, ulertzea, enpatia, ikertzea eta abar.

Partaideak komiki bat egitera gonbidatuko ditugu eta pertsonaien elkarrizketetan 6-10 hitz horiek erabili beharko dituzte. Komiki bakoitzak partaide bakoitzak sortutako istorio bat kontatu beharko du. Ordu erdi eskainiko diogu zati honi gutxi gorabehera. Partaide bakoitzak nahi bezala apaindu ahal izango du komikia.

Tailerraren amaieran, partaide bakoitzak bere istorioa aurkeztuko du, eta, horretarako, tailerraren hasieran bideratzaileak emandako hitzen erdiekin esaldi bat osatu beharko du. Komunean jarri ostean, garrantzitsua da taldeak partaidetza gisa zer ulertzen duen partekatzea, non gauzatzen duten, ea haien komikietan islatzen den ala ez eta abar.

Gomendioak

Dinamika honek hainbat aldaera onartzen ditu. Parte-hartzaileek, behin bideratzaileak gaia esan ondoren, komiki-zerrenda egiteko erabili behar dituzten hitzak aukeratu ditzakete.

Online modalitate bat landu daiteke, “Comic life”, “Canva” edo antzeko tresnak erabiliz.

Alternatibak

Dinamika hori errepikatu egin daiteke parte hartzeko prozesuaren amaieran, eta taldeak parte hartu aurretik eta ondoren duen pertzepzioa alderatu daiteke.

Zer da parte-hartzea eta nola hartzen dugu parte**» PARTAIDETZAREN KONTZEPTUA (13-14)****PARTAIDEAK:** 10-20 pertsona.**GARAPENA:** 2 ordu.**MATERIALAK:** Zatar-papera, errotulagailuak, boligrafoak, zeloa edo txintxetak.**Garapena**

Taldea borobilean jarriko da eta partaidetza zer den definitzeko lan egingo dugula azalduko diegu. Lehenik eta behin, partaide bakoitzari eskatuko diogu partaidetzarekin zerikusia duen hitz bat paper batean idazteko. Gero, hitz guztiak kaxa batean edo antzeko toki batean elkartuko eta bideratzaileak irakurri egingo ditu. Taldeak sailkatu egin beharko ditu, errepikatuta ote dauden ikusi, hitz batek beste bat gogorarazten ote duen eta abar. Azkenean, hitz guztiakin partaidetza definitzeko eskatuko diogu taldeari. Taldea oso handia baldin talde txikietan lan egin daiteke zati hori errazteko eta gero bateratu.

Definizio horretan oinarrituta, aldez aurretik landutako zenbait galdera planteatzen dira. Taldeari eskatuko zaio, nahi duten ordenan, nor bere paperari buruzko galderei erantzuteko. Galderak hauek izan daitezke:

- » Zer da garrantzitsua eta beharrezkoa zure auzoan haurrak gustura bizi eta garatu ahal izateko?
- » Nola alda daitezke gustatzen ez zaizkizun gauzak?
- » Zer egin dezakezu zuk beste haur edo nerabe batzuekin batera ondo ez dabilena/gustatzen ez zaizuna aldatzeko?
- » Zure iritzia eman nahiko bazenu edo zure auzoa/hiria hobetzeko proposamen bat egin nahiko bazenu, nora joko zenuke?
- » Zer izan behar du/nolakoa izan behar du haurrez eta nerabeez arduratzen den hiriak?

Tarte bat utziko diegu galderak erantzuteko. Garrantzitsua da isiltasunean edo lasaitasun giroan egitea, eta bakarka egitea.

Denbora amaitu ostean, bideratzaileak galdera bakoitzari egindako ekarpenak irakurriko ditu eta eztabaidatu egingo dituzte beharrezkoa izanez gero.

Amaitzeko, partaidetzaren inguruko definizioak eta gaiak baloratzeko gurpila egingo dugu.

Gomendioak

Gomendagarria da hitz batzuk aurretik prest izatea, partaidetza eskubide gisa definitzen laguntzeko.

Galderak erantzuten ari diren unean musika jar daiteke.

Gure taldearen/familiaren/auzoaren/hiriaren azterketa/diagnostikoa (adinen arabera)**PARTAIDEAK:** 10-30 pertsona.**GARAPENA:** 1,30 - 2 ordu.**MATERIALAK:** Orri zuriak, boligrafoak, ordenagailuak.» **RECOGIDA CIENTÍFICA**

Landu nahi dugun gaiaren inguruko diagnostikoa egin ahal izateko tresna bat diseinatzea eta erabiltzea da asmoa. Modu analogikoan edo digitalean egin dezakegu. Lehenik eta behin, zer aztertuko dugun, hau da, gaia pentsatuko dugu. Ondoren, zer ikertu nahi dugun zehaztuko dugu, eta azkenik, tresna diseinatuko dugu. Taula bat izan daiteke, kortxo birtuala, horma-irudia eta abar. Tresna modu parte-hartzailean diseinatu ostean, erabili egingo dugu. Taldea oso handia bada, gomendagarria da talde txikietan lan egitea. Aztertu ostean, emaitzak bateratuko ditugu eta diagnostiko bakarra egingo dugu nahi den formatuan.

Garapena

Online bertsio bat egin daiteke “Linoit” antzeko tresnak erabiliz. Dibertigarriago egiteko, emaitzak antzerki edo esketx moduan irudikatzeke eska diezaiekegu.

Alternatibak**PARTICIPANTES:** Talde osoa.**GARAPENA:** 2 saio, bakoitza 1,30 -2 ordukoa.» **DATU BILKETA - DETEKTIBEAK GARA**

Lehenengo saioan, asanblada moduan egingo dugu lan partaidetzaren inguruko zer ideia edo proposamen landu nahi dugun erabakitzeke. Prozesuan gertatzen den moduan, haur eta nerabeei eskatuko diegu hori aurrera eramateko zer behar duten zerrenda batean jartzeko. Idazkari bat izendatuko dugu ateratzen diren ideiak eta gaiak jasotzeko. Esaterako, partaidetza-prozesua kiroldegiaren ingurukoa baldin bada, zerrenda bat osatuko dugu burura etortzen zaizkien gaiekin: tokia, erabilerak, tarifak, adin txikikoentzako sarbidea, eskaintza, hautemandako gabeziak, etab. Lehenengo saioa horretarako izango da. Bigarren saiorako, kiroldegira edo aukeratu dugun baliabidera joatea gomendatzen da. Bertan, lehen eskutik ikertuko dugu aztertu nahi duguna. Gure tokira itzulitakoan, jasotako datuak komunean jarriko ditugu eta detektibe-txostena egingo dugu bildutako informazioarekin. Txosten horrek errealitatea ezagututa prozesua abian jartzeko balioko du.

Garapena

Taldea oso handia bada, gomendagarria da talde txikietan lan egitea.

Gomendioak

C-Parte-hartzearekin esperimentatu: 13-14 urte

Ondoren deskribatzen den proposamena zeharkako jardueraren planteamendu bat da, zenbait saiotan, ikasturte batean edo talde-etapa baten hari gidari gisa lan egiteko.

EGITURA

HELBURUAK:

Helburuak

- » Beste pertsonekin eta pertsonentzako mugitzea.
- » Elkarrizketarako gaitasuna eta tolerantzia garatzea.
- » Gertukoena den kultura eta gizarte-errealitateak behatzea.
- » Norberaren iritzia adierazteko gai izatea.
- » Mugitzen diren arloetan erantzukizun txikiak izatea.
- » Eskuratutako erantzukizunen eta gaitasunen zentzua deskubritzea.
- » Beste pertsonak ulertzeko, zoriontzeko eta haiekin hitz egiteko gai izatea.

Bideratzailearentzako jarraibideak

BIDERATZAILEARENTZAKO JARRAIBIDEAK:

Abentura handi bat egitea proposatzen da, jolas moduan eta modu bateratuan, parte-hartzea, gaitasunak eta balioak lantzen laguntzeko, interesguneetatik abiatuta. Ezinbestekoa da taldekide guztiek abenturarekiko interesa izatea.

Adin horretako nerabeek haien aukera pertsonalak deskubritzeko duten beharrari erantzun behar dio proposamenak, aurkikuntzaren eta ingurunearekin duten interakzioaren bitartez: abentura garapen orokor, antolatu eta egituratuaren elementua da. Teknika horiek erabaki, proiektatu, planifikatu, ikasi, dibertitu, leku eta ingurune berriak ezagutu, aztertu, kritikatu, hausnartu eta antolatzeke gaitasuna garatu behar dute Hau da, prozesuaren hurrengo etapetan lan egiteko tresnen garapena lortzea.

Egitura proposamena

EGITURA PROPOSAMENA

Hemen 7 etapako egituraketa proposatzen dugu. Garrantzitsua da adierazten diren urratsak beti agertzea.

1. Motibazioa.
2. Bilaketa eta prestaketa
3. Aurkezpena eta aukeraketa
4. Plangintza
5. Proiektuaren garapena
6. Ebaluazioa
7. Proiektuaren amaiera: festa

JARDUERA PROPOSAMENA:***Jarduera proposamena*****1.- Motibazioa:**

Lehen fase honen garrantzia ez da iraupena, partaideak proiektuan ilusioarekin lanean hasi aurreko urratsa da. Motibazioa garrantzitsua izango da:

- » partaideen irudimena pizteko
- » interesa, jardueran batean parte hartzeko gogoia pizteko
- » proiektu komuna erraztuko duen giro ona sortzeko
- » Hainbat teknika erabil daitezke, zailagoak edo errazagoak, iraupen luzeagoa edo laburragoa dutenak, baina ez da ahaztu behar:
- » interesguneei erantzun behar diete eta hizkerarekin eta proposamenarekin lagunkoia izan behar dute.
- » bideratzaileak ez du manipulatu edo bideratu behar; taldeak berak nahi duena hautatuko du.
- » teknikek askotarikoak izan behar dute.
- » partaide guztien parte-hartze aktiboa sustatu behar da.

Bideratzaileen zeregina taldearen irudimena berraktibatzea izango da, hainbat gairen inguruko ideiak edo informazioak eskainiz, bakoitzak bere interesguneak aurkitzeko.

2.- Bilaketa eta prestaketa:

Taldea gauza berriak ezagutzeko prest dagoenean, nahi denaren inguruko lehen zirriborroa egingo dugu: interesatzen zaien gaiaren inguruko proiektu bat prestatuko dute. Talde txikietan edo interesen eta gustuen arabera osatutako taldeetan egin dezakete lan. Talde bakoitzak erabakiko du zer egin nahi duen, baita ideia taldeari nola aurkeztuko dion ere. Erakargarria eta interesgarria izan beharko du.

Aurreproiektuak prestatzerakoan, jarduerak eta proiektuek honako hau bermatu beharko dute:

- » Jarraipena izatea, ildo nagusia.
- » Edukia izatea, egiteko argia dena.
- » Gai zehatzetan oinarritzea, ondo zehaztutakoak.
- » Errealistak izatea, praktikan egin ahal izateko: aukera tekniko eta/edo ekonomiko errealekin.

Horretarako, beharrezkoa da bideratzaileak etengabe laguntzea, baina neurrian, protagonista izan gabe. Bere zeregina taldeak ateratzen dituen ideiak bideratzea eta zehaztea izango da.

3.- Aurkezpena eta aukeraketa:

Taldeek proiektuaren zirriborroa prestatu ondoren, proposamenak aurkeztea eta, ondoren, batera jarrita bat aukeratu edo diseinatzea proposatzen da. Proposamen bakoitzaren alde onak eta txarrak, abantailak, zailtasunak eta zalantzak argituko dituzte. Talde txikien aurkezpenetan honako hauek egin daitezke:

- » Proposamena ahoz azaldu modu argian, taularatze polit batekin, etab.
- » Eskuragarri dituzten bitartekoak eta teknika erabili: horma-irudiak, diapositibak, pankartak, antzerkia...
- » Aurreproiektuaren alde positiboak azaldu beste taldeei eraso egin gabe.

Une honetan, funtsezkoa da bideratzaileak pertsona guztiak parte hartzera animatzea eta aukeraketa planteatzea, ez irabaztea edo galtzea, baizik eta talde osorako onena aukeratzea. Baliteke aukeraketa une zaila eta gatazkatsua izatea, baina dinamizatzaileak ez du erabaki behar zer egin behar duten. Gatazka aukera izango da.

4.- Planifikazioa:

Planifikatzea etorkizunean egingo diren jarduerak aurreikustea da eta horiek garatzeko baliabideak jartzea, proiektuak aurrera egin dezan. Planifikatu beharrekoak:

- » helburuak: proiektua zertarako egiten den, zer lortu nahi den horrekin
- » jarduerak: egin nahi dena zehatz-mehatz zehatzea
- » ditugun baliabideak (teknikoak, giza baliabideak...)
- » gauza bakoitzarentzako denboraren banaketa
- » egingo diren lanen banaketa: karguak, talde txikiak, talde handia.
- » Oro har, plangintzak honelakoa izan beharko du:
- » malgua, aurreikusi gabeko egoeretarako egokitzeko eta taldea ez itotzeko
- » “Serioa” aurreikusitako helburuak betetzeko eta jarduerak egiteko

5.-Proiektuaren garapena:

Fase honetan, prestatutako ideia guztiak jartzen dira martxan: jarduera zehatzak egiten dira, planeatutako leku berriak ezagutzen dira, teknika berriak ezagutu eta abar. Alabaina, horregatik ez da garrantzitsuena.

- » Egunez egun, proposatutako abenturak egiten dira: irteerak, tailerreko lanak, bistak eta abar...
 - » Fase honetan kontuan izan behar da erantzukizunen banaketa
- Abenturaren funtzionamendu-zelula izango diren tailerrak egin daitezke. Beharrezkoa da nahikoa tailer egotea puntu hauek bermatzeko:
- » taldea osatzen duten kide guztien artean lana banatzea.
 - » taldearen ikuspegia eta proiekturen batasuna.

proposamen honetan egin daitezkeen tailer motei dagokienez, bururatzen zaizkizuen ideiak bezainbeste izan daitezke.

Gomendagarria da tailer bakoitzean arduradun koordinatzaile bat egotea “antolatzeko” eta beste tailerrekin koordinatzeko.

Jarduera bakoitzaren ostean, berrikuspen laburrak eta errazak egingo dira, betiere, zailtasunak, ikasitakoa eta alderdi positiboak nabarmentzeko.

6.- Proiektuaren ebaluazioa:

Ebaluazioa talde osoarentzako aurreikusi eta prestatu behar da. Teknika erraz eta dinamikoen bitartez egitea proposatzen dugu, baina ondorioak ateratzeko eraginkorrak izan beharko dute. Une honetan, garrantzitsua da baita ere ingurumena zaintzea eta proiektuaren motibazioa ez galtzea.. Ebaluazioari behar den denbora eman behar zaio, baita ingurune zaindu bat ere, une erabakigarria baita.

Ebaluazioan puntu hauek jorratu behar dira:

- » balioak eta jarrerak
- » teknikak eta ikasitako gaitasunak
- » harremanak
- » proiektuaren balorazio orokorra, egokitasuna eta abar.

7.- Proiektuaren amaiera:

Oro har, jai bat egiten da proiektuaren amaiera gisa biziketatutako esperientziak modu positiboan jasotzeko modu gisa.

-Ospakizuna da, izan ere:

» ahalegina eta bizitzako esperientziak ospatzen dira, eta horrek taldearentzako berekin dakarrena.

» Bizi izandako laguntasunak ospatzen dira

» Ikasitako baloreak ospatzen dira

-Ospakizunaren ezaugarriak:

» Parte-hartzailea

» Ludikoa eta festa girokoa

» Partaide guztiekin

» Originala/sortzailea; irteerak, bisitak, ikuskizunak eta abar.

» Gainerako abenturan txertatuta. Ez dadila gertakari isolatua izan

D-Parte-hartzearen ebaluazioa

Ebaluaziorako dinamikak

» ONENA, TXARRENA

PARTAIDEAK: 10-30 pertsona.

GARAPENA: 10 eta 30 minutu artean.

MATERIALAK: Partaide bakoitzarentzako koloretako txartela eta boligrafoak

Garapena

Koloretako 5 txartel banatuko zaizkio partaide bakoitzari. Partaideei txarteletan ondo eta gaizki zer iruditu zaien idazteko eskatuko zaie, modu anonimoan. Txartel bakoitzak bi zati ditu: Onena, txarrena. Bost alderdi landuko dira:

- a. Landutako gaiak
- b. Lan egiteko metodologia eta ordutegiak.
- d. Parte-hartzea, taldea eta partaideak
- e. Koordinatzaileak, begiraleak edo hizlariak
- f. Jardueraren antolaketa, tokia, ordutegia, materialak eta abar.

Txartelak toki ikusgarri batean kokatuko dira, alderdien arabera ordenatuta. Bideratzaileak erantzunak irakurriko ditu eta iritzientzako txanda egongo da, taldekideek entzun dutenaren laburpena egiteko, ondorioak ateratzeko eta hurrengo jarduera hobetzeko proposamen zehatzak egiteko.

Gomendioak

Teknika honek pertsonak jarduerari buruz egiten duten balorazioa ematen du, etorkizunean hobetu beharreko alderdi negatiboak eta hurrengo jardueretan indartu eta errepikatu beharreko ezaugarri positiboak adieraziz.

Alternatibak

Azken jarduera bada, talde jarraipenik gabe, bideratzaileak informazioa sistematizatuko du eta ondorengo jardueretan erabil daitezkeen ondorioak aterako ditu. Nolanahi ere, beti iritsi beharko zaie partaideei ebaluazioaren inguruko informazioa, buletinen bitartez, oharren bitartez, ahoz, eta abar. Jarduerak talde jarraipena badu, banaka bete dituzten txartelak nahastu eta partaide guztien artean banatuko dira. Txandaka irakurriko dituzte altuan.

PARTAIDEAK: 10-25 pertsona.

GARAPENA: Ordu 1.

MATERIALAK: Orriak, material berrerabilgarriak, kartoia, guraizeak edo kuterra, hariak edo artileak, moztu daitekeen alanbre fina, koloretako margo plastikoak eta koloretako errotulagailuak.

» ESKULTURA MUGIKORRAK

Garapena

Taldeak osatuko dira eta bakoitzak erabakiko du tailerlean jorratuko gaiaren zer alderdi irudikatu nahi duen eskulturarekin (partaidetza, bizikidetza, kulturarteko harremanak, gizarteratzea, herritartasuna eta abar). Talde bakoitzak zirriborro batean marraztuko du nola irudikatu nahi duen jorratutako alderdia eta, gero, komunean jarriko dituzte alderdiak, eta egindako zirriborroak erakutsiko dituzte. Partaide guztien artean aukeratuko dute eskulturari zer itxura emango dioten, eta zer adierazi nahi duten. Kontuan hartu behar da eskultura mugikor baten giltzarria artikulazioa eta oreka bilatzea dela. Artikulazioak eta orekak mugimendua sortzen dute.

Bideratzaileak zirriborroak nola integratu eta artikulatu behar diren ikusiko du, parte hartzen duten guztien artean gai horri buruz kontaktu eta/edo irudikatu nahi dena erakusteko. Azkenik, eskultura egiteko lana banatuko da osatu diren talde-kopuruen arabera; hau da, lau talde baldin badaude, eskultura lau zatitan egingo dute. Zati horiek guztiak txertatzea funtsezkoa da eta bideratzailearen zeregina ezinbestekoa da horretarako.

Eskultura eremu publiko batean edo tailerra egin den gelan zintzilika daiteke, edo lurrean jar daiteke, izan behar duen orekaren eta mugimenduaren ideia galdu gabe. Eskulturak osatu ostean, tarte bat hartuko dugu begiratzeko, tailerra ixteko eta ebaluazioa egiteko hainbat galderaren bitartez. Garrantzitsua da, amaieran, bideratzaileak tailerraren zati guztien batasuna erakustea, eta giltzaduraren, parteen arteko orekaren eta mugimenduaren garrantzia adieraztea, gizartea eraldatzeko eta aldatzeko konparazio gisa.

Kartoizko ebakinak egingo dira eta eskultura mugikorra egiteko materialetako bat izango dira. Bertan, testuak idatzi, marraztu edo nahi dena egingo da jorratzen den gaia adierazteko.

Gomendioak

Beste material batzuk erabil daitezke, esaterako, kortxozko tapoiak, botiletako txapak, botoiak, klipak eta abar.

Alternatibak

15-16 urte artekoen DINAMIKAK (gizartea-politika)

A- Ezagutzarako eta talde-kohesiorako dinamikak

Ezagutzarako dinamikak:

» NIRE INSTAGRAMEKO PROFILA

PARTAIDEAK: Grupos hasta 15 personas preferiblemente.

GARAPENA: 2h.

MATERIALAK: Profila egiteko material suntsikorra.

Garapena

Partaide bakoitzari eskatuko diogu Instagrameko profil bat sortzeko “off-line”. Instagrameko txantilo baten gainean haiei buruzko datuak ematea da asmoa, beste pertsonak ezagutu ditzaten. Profilak sortu ostean, guztiak jaso, nahastu eta berriz banatuko dira. Hala, partaide bakoitzak egokitu zaion pertsona aurkeztu beharko du. Aurkezpen bakoitzaren ostean, aurkeztua izan den pertsonak informazioen bat gehitu ahal izango du edo esandako zerbait argitu.

Dinamikari amaiera emateko, hitz bat esan beharko du bakoitzak, beste pertsona batek aurkezterakoan nola sentitu diren azaltzeko.

Alternatibak

Profila CANVA edo FOTOJET doako tresnarekin egitea gomendatzen dugu.

Diseinuak egin ostean, esportatu eta proiektatu egingo dira, aurkezpenak egin ahal izateko.

» EGUNKARIKO IRAGARKIA

PARTAIDEAK: 10-15 pertsona.

GARAPENA: ordu 1.

MATERIALAK: Egunkariko orriak eta errotulagailuak.

Garapena

Taldea binaka jarriko da aurkezpen sortaileak egiteko. Aurkezpenean, pertsona bakoitzak dituen trebetasunak iragarriko ditu. Aurkezpena entzuten ari den pertsonak xehetasunez entzungo du eta oharrak hartuko ditu kidea esaten ari denaren inguruan. Bildutako datuekin, bikote bakoitzak egunkarirako iragarki bat sortuko du, bikotekideak aurkezpenean esandako informazioan oinarrituta. Iragarki sortaileak izan daitezten, datu pertsonalak eta gaitasunak, gauza bitxiak eta abar galdetu beharko dituzte.

Iragarkiak sortu ostean, bikote bakoitzak bata bestea aurkeztu beharko du. Aurkezpen bakoitza amaitu ostean, kortxo batean edo horman jarriko da, talde osoak ikus dezan. Hurrengo dinamikarekin jarrai daiteke, eta saioa amaitzerakoan, informazioa gehitu trebetasun berriak lortu badituzte.

Alternatibak

- » Bikoteka lan egin ordez, norberak bere iragarkia egin eta aurkez dezake.
- » Aurkeztu behar den partaidearen “erretratua” ere egin daiteke orrian.
- » Trebetasunak aukeratzeko ideia-jasa egin daiteke.
- » Ariketak egunkari bateko iragarki baten antza du; bertan, pertsonaren gaitasunak iragartzen dira, lan bat lortzeko, esaterako.

Konfiantza eta kohesiorako dinamikak

PARTAIDEAK: 10-15 pertsona.

GARAPENA: Ordu eta erdi.

» 6 KAPELUEN DINAMIKA

Hasi aurretik, dinamikan landuko dugun gaia aukeratuko dugu. Adibidez: Udan taldean egiteko 7 egunetako bidaia antolatzea.

Kapelu bakoitzak ezaugarri batzuk ditu eta esleitu zaigun koloretako kapeluaren bitartez barneratuko ditugu. Ezaugarri horien arabera jokatu eta erlazionatuko gara. (Tarte bat hartuko dugu barneratzeko)

Garrantzitsua da kapelu bakoitzaren ezaugarriak ondo barneratzea; izan ere, gure kideekin harremana izaterakoan horrek gidatuko gaitu.

Dinamikak aurrera egin ahala, nola sentitzen garen idatziko dugu; horretarako orri eta boligrafo bana izango dugu eskura. Garrantzitsua da sentitzen ari garen emozioak idaztea, zerk molestatzen gaituen, zer gustatzen zaigun, beste kideen zerk haserretzen edo motibatzen gaituen. Halaber, zer kidek ematen diguten konfiantza gehien edo gutxien ere idatziko dugu eta ea horietako batzuen jokatzeko moduak taldearen kohesioa baldintzatzen duen.

Dinamikan zehar, txapelaren kolorea behar badugu edo aldatu nahi badugu, egin dezakegu. Horretarako, mahaiaren erdian txapel gehiago egongo dira, dagozkien kolore eta ezaugarriekin. Ez dio axola ikaskideak zuk duzun txapelaren kolore bera duen; interesgarria izan daiteke, halaber, parte-hartzaile batek baino gehiagok txapelaren kolore bera izatea, zer erlazio mota sortzen den jakiteko.

Amaitu ostean, bakoitzak nola sentitu den idatziko du, eta puntu hauek izango ditu kontuan:

- » Norekin sentitu duzu ezinegonik handiena?
- » Norekin sentitu duzu etsaitasunik handiena?
- » Norekin sentitu duzu kohesiorik eta konfiantzarik handiena?

Azkenik, komeni da dinamikan zehar sentitutako emozioak eta taldearen zailtasunei eta erraztasunari buruzko hausnarketak bateratzea.

Garapena

Konfiantza eta kohesiorako dinamikak**» DESBERDINAK ETA ANTZEKOAK****PARTAIDEAK:** Talde osoa.**GARAPENA:** 45-50 minutu taldearen tamainaren arabera.**MATERIALAK:** Orriak eta boligrafoak, parte hartzaile bakoitzeko bat.**Garapena**

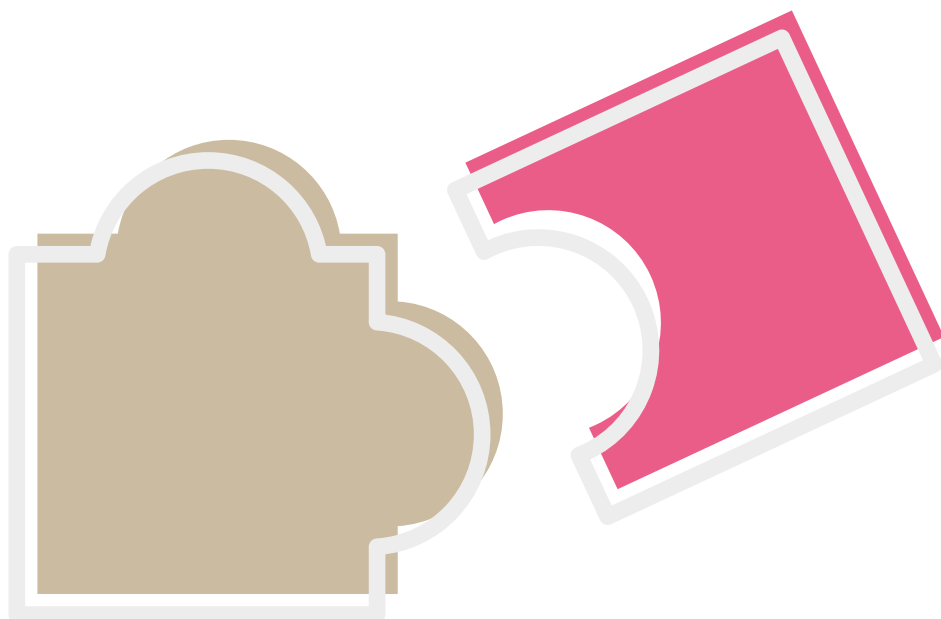
Materialak pertsona bakoitzari banatuko zaizkio eta antzekotasunen bat duten talde bereko norbaitengan pentsatzeko eskatuko zaie. Minutu batzuk utziko zaizkie idazteko eta amaitu dutenean, bideratzaileak boluntarioen bat eskatuko du. Antzekotasun gehien zer kidek duen azaldu beharko du eta horretarako arrazoiak eman. Egin ostean, besteek iritzia eman beharko dute ea asmatu duen ala ez. Kide guztiek gauza bera egingo dute.

Gomendioak

Beharrezkoa da jolasaren arauak argi uztea. Ez da iruzkin negatiborik onartuko, ezta kideen deskribapenen inguruko bromarik ere.

Alternatibak

Noren antza duten eta zergatik idaztea izan daiteke horren arrazoa, eta gero, nork idatzi duen asmatzea.



B-Sentsibilizaziorako eta parte-hartzean lur hartzeko dinamikak

Zer da parte-hartzea eta nola hartzen dugu parte

PARTAIDEAK: 10-25 pertsona.

GARAPENA: ordu 1.

MATERIALAK: Arotzek erabiltzen duten metro bat, errotulagailuak, koloretako paperak eta post-itak.

» **PARTE HARTZEA
ESKAILERA BAT DA**

Garapena

Parte-hartzearen definizio labur batekin hasten da dinamika. Horretarako, burura datozkigun hitzak botako ditugu, arbelean edo orri batean idatzi, eta, gero, definizioa osatuko dugu elkarrekin.

Jarraian, galdera hau egingo diegu: Parte-hartze mailez hitz egin daiteke? Lantaldeak osatuko dira eta bideratzaileak aurrez egindako galderak aztertuko dituzte.

Gero, idatzitako erantzunak (post-it batean) parte-hartzearen mailatan kokatuko dira.

Bideratzaileak parte-hartze eskaileraren inguruko ekarpen teoriko txiki bat egin dezake; ondoren, gure auzo, talde edo erakundean dugun parte-hartzea zer mailatan dagoen aztertu ahal izango dugu. Erantzunekin, gogoeta egin daiteke puntu hauen inguruan:

- » Gustatzen zaizkigun eta gustatzen ez zaizkigun alderdiak
- » Eragin dezakegun alderdiak eta nola eragin dezakegun
- » Helburu errealista
- » Parte-hartze eskaileran gorago egon ahal izateko nora/norengana jo dezakegun identifikatu.

Gomendioak

Beharrezkoa da partaidetzaren kontzeptura hurbiltzea eta aurretik lantzea, baita partaide guztiek berdin ulertzeko definitzea ere. Partaidetzaren definizioaren lehengo zatia egin daiteke.

Partaidetzaren kontzeptua aurretik landu daiteke ideia-jasaren bitartez (ikusitako dagokion fitxa).

Talde bakoitzak landuko dituen galderak ez dute derrigorrez maila batekoak izan behar.

Bideratzaileak, galderekin, gidoi bat osatuko du eskailerako 8 mailetarako, eta kontzeptu metodologikoen dokumentuan egongo da. Maila bakoitzerako 3-4 galdera egin ditzake.

Alternatibak

Zer da parte-hartzea eta nola hartzen dugu parte**» PARTAIDETZA WORLD CAFE****PARTAIDEAK:** Talde osoa.**GARAPENA:** 2 ordu.**MATERIALAK:** Mahai bakoitzean erabili nahi dena: pegatinak, boligrafoak, plastilina, txotxak, eraikuntzarako fitxak, hondarra eta abar.**Garapena**

GARAPENA: Hasieran, bideratzaileak dinamikaren funtzionamendua azalduko du: partaidetzaren kontzeptua eta taldean nola bizi dugun lantzea da asmoa. Horretarako 4 espazio egongo dira (gutxienez), eta taldekideak txandakatu egingo dira. Horretarako, espazio bakoitzean galdera bat landuko da, esaterako:

- » Zer da zuretzat parte hartzea? Zertarako balio du?
- » Zergatik edo zertarako da garrantzitsua parte hartzea?
- » Non parte hartzen duzu normalean? Nola egiten duzu?
- » Beste zer lekutan gustatuko litzaizuke parte hartzea? -Zergatik egiten duzu?

Galdera horiek erantzuteko, hainbat material eskainiko dira: mahai batean koloretako errotulagailuak eta idazteko beste materialak egongo dira, bestean plastilina, bestean hondarra kutxa baten barruan eta abar. Material horiek erantzunak eraikitzen lagunduko dute.

Mahai bakoitzak arduradun bat izango du ateratzen diren erantzunak eta ideiak jasotzeko. Mahai bakoitzeko pertsonak aldatzen joatea da egokiena, guztiek gutxienez eztabaida talde batean edo bitan parte hartzeko.

Galdera bakoitzak denbora jakin bat izango du eta bideratzailea arduratuko da neurtzeaz eta talde-aldaketa iragartzeaz. Zenbat eta pertsona gehiago, orduan eta denbora gehiago. Baina gomendagarria da taldeko kide guztiek ekarpena egiteko denbora nahikoa ematea (gutxienez 10 minutu). Talde guztiak lau mahaietan egon ostean, erantzunak bateratu egingo dira eta talde-gogoeta egingo da horien inguruan.

Garrantzitsua da denborak ondo mugatzea.

Akta hartzen duten pertsonak argi egin beharko dute.

Hainbat galdera egin daitezke, zailagoak edo errazagoak, nahi denaren arabera.

Garrantzitsua da argi uztea materialak laguntzeko soilik direla eta ez dela beharrezkoa ezer eraikitzea.

Gomendagarria da amaitzerakoan prozesua eta nola sentitu diren ebaluatzea.

Gomendioak**Alternatibak**

Gure taldearen/familiaren/auzoaren/hiriaren azterketa/diagnostikoa (adinen arabera)

Gure taldearen/familiaren/auzoaren/hiriaren azterketa/diagnostikoa (adinen arabera)

PARTAIDEAK: 10-25 pertsona.

GARAPENA: Egun erdia.

MATERIALAK: Partaide bakoitzarentzako koadernoak edo libretak, boligrafoak, aurretik ariketen helburuekin egindako fitxak eta argazki-kamera edo bideoa jardueraren erregistro grafikoa izateko.

» **UDALETXERA/UDAL-BALIABIDEETARA BISITA**

Garapena

Udaleko bisitaren aurretik, ibilbidearen gidoia antolatu eta egin behar da, landuko den gaiaren arabera. Zereginak diseinatu eta banatzerakoan gomendagarria da modu parte-hartzailean egitea eta dinamikaren zati honetan partaidetza lantzen hastea.

Gaia eta nola landuko den pentsatu ostean, taldeari ibilbidearen plana, helburuak eta materiala aurkeztuko zaizkio. Gero, bisitarako aurreikusi diren zereginak aurkeztuko dira:

Elkarrizketak, dokumentazioa, datuen/argazkien bilketa eta abar. Gomendagarria da gehienez ere 5 pertsonako azpitaldetan lan egitea eta azpitalde bakoitzari pentsatutako zeregin bana esleituko zaio.

Jarraian, talde bakoitzak bere bisitaren zatia prestatu eta egingo du.

Azkenik, ibilbidearen amaieran taldeek lortutako datuak aztertu eta gogoetaren emaitzak azaltzeko aurkezpena prestatuko dute. Azterketarako beste tresna batzuk erabil daitezke (esate baterako, blogak, Power Pointa, poster digitalak, YouTubeko bideoak eta abar.).

Amaitzeko, talde guztiek kideen aurrean egingo dute aurkezpena eta errealitatearen azterketaren inguruko ondorioak aterako dituzte.

Garrantzitsua da alde aurretik bisitaren eguna, ordua eta abar baieztatzea. Gida-lanak egiteko eta partaideen galderei erantzuteko harremanetako pertsona bat edo informatzaile bat izan beharko dugu.

Bisita ondo prestatzen ez bada, justifikatzen duten abantailak galdu egiten dira eta taldeak dezeptio handia har dezake.

» Garraio egokia, janaria, ostatua beharrezkoa izanez gero eta abar

» Bisitarako eta taldeak osatzeko zereginik egokienak aukeratu.

» Azkenean taldeek egin behar dituzten aurkezpenetarako material egokia.

» Aurretik egindako fitxak ariketaren helburuarekin, zereginekin eta ibilbidearen ordutegiarekin.

Garrantzitsua da bisita hasterakoan guztiei zereginak egiteko duten denbora eta adostutako arauak gogoraraztea.

Gomendioak

Alternatibak

Aztertu nahi den edozein erakunde edo lekutara egin daiteke bisita, betiere, aurretik hitzordua ezarri eta plangintza eginez gero.

Gure taldearen/familiaren/auzoaren/hiriaren azterketa/diagnostikoa (adinen arabera)**» MUGIMENDU
ZIRKULARREAN
DAUDEN TALDEAK****PARTAIDEAK:** 10-25 pertsona.**GARAPENA:** Ordubete**MATERIALAK:** Koloretako txartelak, errotulagailuak, taulak edo arbelak eta taldeak banatzeko nahikoa espazio (egokiena da talde bakoitzak espazio desberdin batean lan egitea).**Garapena**

Gehienez 3-5 pertsonako taldeak osatu eta talde bakoitzari izen bana emango diogu, esaterako: G1, G2, G3, G4, G5, etab. Jarraian, landuko den gaia zehaztu eta gaiaren inguruko galdera nagusiak egingo dira. Esate baterako, liburutegiaren erabileraren inguruko diagnostikoa egitea erabakitzen bada, galdera hauek izan litezke: Zenbat aldiz joaten gara? Zer zerbitzu ditu? Zer eskaintzen digu? Zergatik joaten gara/ez gara joaten? Zerk egin dezake erakargarriago? Talde bakoitzak galdera bat edo bi hartuko ditu diagnostikoa egiteko.

Lehenengo txandako denbora amaitzerakoan, talde bakoitzak bere lana utzi eta beste taldearen lanera igaroko da, hau da, tokiz aldatuko da. G2 ikusarazi duena jasotzen duen taulara igaroko da G1; G3 zegoen tokira igaroko da G2, eta horrela etengabe. Taldeek elkarrizketaren bigarren txanda egingo dute, eta azaldutakoa eta haien emaitzak ikusaraziko dituzte. Talde guztiek gai guztiak lantzeko behar beste eztabaida-txanda egingo dira. Azken txanda amaitzerakoan, partaide guztiak elkartu egingo dira eta talde bakoitzeko ordezkariak labur azalduko ditu bere taldeak landutakoaren emaitzak.

Aurkezpenak amaitzerakoan, talde handian gogoeta txiki bat egingo da aurkeztutakoaren inguruan eta ideia funtzioak jasoko dira.

Azkenik, ondorioak eta amaierako laburpena egingo dira. Dinamika honen denbora talde kopuruaren eta gaiaren azterketan lortu nahi den sakontasun mailaren arabera izango da.

Gomendioak

Garrantzitsua da prozedura hasieratik argi geratzea. Txarteekin lan egiten eta ikusarazten jakin behar da; izan ere, bigarren txandatik aurrera, taldeek besteek egindakoaren eta ikusarazitakoaren gainean egingo dute lan. Teknika menderatzen ez duten taldeetan, komenigarria da koloretako txarteekin lan egitea. Taldeek A, B, C eta D tauletan edo arbeletan idatziko dituzte haien gogoetak.

Online egin daiteke partekatutako tresnaren batekin, esaterako, Google Docsekin, eta talde bakoitzak ordenagailu eta gai batekin lan egin dezake. Interesgarria da taldeen txandaketa mantentzea, diagnostikatutako gai bakoitza eremu desberdin batean kokatzeko eta dinamismoa emateko.

Alternatibak

C-Parte-hartzearekin esperimentatu: 15-16 urte

Ondoren deskribatzen den proposamena zeharkako jardueraren planteamendu bat da, zenbait saiotan, ikasturte batean edo talde-etapa baten hari gidari gisa lan egiteko.

EGITURA

HELBURUAK:

- » Bizi diren errealitate soziokulturala aztertzea.
- » Bidegabekeria errealitate historiko eta bihurturri gisa aztertzea.
- » Bere testuinguruan aldaketa txikiak egitea.
- » Haien buruarekin eta gainerakoekin kritikoak izateko gai izatea.
- » Ekintza zehatzekin duten konpromisoa aurkitzea.
- » Gainerako pertsonen eta taldearen aurrean, zerbitzuzko jarrera hartzea.

Helburuak

IRAKASLEENTZAKO JARRAIBIDEAK:

Adin-tarte horretarako planteatzen den lan-proposamena gaitasunen garapenean parte hartzeko esperientziara eta lanera dago bidertuta, hala nola: autogestioa, ezagutza erreflexiboaren printzipioak, erantzukizuna eta bere izaera kritikoaren garapena..

Beraz, garrantzitsua da taldeari modu parte-hartzailean laguntzea antolakuntza lantzen, erantzukizuna, bere adimen-beharren eta nortasunaren garapenerako beharren gogobetetasuna eta sarbidea eta aurkikuntza kulturala, soziala eta abar.

Iraupenari dagokionez, ez da komeni lana asko luzatzea. Hobe da hainbat esperientzia egitea hainbat gairi buruz, taldea etengabe motibatzen aritzea eskatzen duen oso luzea baino.

irakasleentzako jarraibideak

EGITURA PROPOSAMENA:

Sarbidea Bideratzaileek enpresa bat sortuko dutela azalduko dute. Taldekide guztien artean enpresa zer den eta zergatik eta zertarako egiten duten pentsatzea da asmoa. Hori bideratzaileek egindako jarduera atsegina edo dibertigarri baten bitartez egin daiteke, gaia modu ludikoan zabalduz, partaideek argiago izan dezaten eta jarduera egiteko motiba daitezen.

Taldeak enpresa sortzeko egiten duen proposamena: Honetarako, taldean aurrez gogoeta egin behar da, zer egin nahi duten pentsatu, nola eta abar. Hainbat teknika erabil daitezke, hala nola euri-jasa edo hitz-jaurtiketa eta sortzaileago egoteko ezinezko binomioak sortu. Egin daitezkeen enpresa posibleak bideratu eta zehazteko pista batzuk eman daitezke.

Enpresaren aukeraketa: oso garrantzitsua da pertsona guztiak adostasunera heltzea eta enpresa proiektu komun moduan hartzea. Enpresa aukeratzekoan, garrantzitsua da aldekoak eta aurkakoak kontuan hartzea. Zati honetan, bideratzaileak arreta berezia jarri beharko die alderdi batzuei: erabakiak hartzeko irizpideak izaten laguntzea, enpresa egingarria den ala ez; talde-prozesua bermatzea; sor daitezkeen gatazkak bideratzea eta, beharrezkoa izanez gero, erabakiak taldearentzat positiboagoa izango den beste zerbaitetara bideratzea.

Taldea antolatzea: Zereginak eta erantzukizunak banatu behar dira (pertsonak enpresaren

Egitura proposamena

zeregin desberdinak egiteko lan-batzordeetan banatuko dira). Egin beharreko zereginak zehaztea, denbora mugatzea eta lana antolatzea da asmoa.

Enpresaren martxaren berrikuspena: Garrantzitsua da enpresaren garapena kontrastatu eta ebaluatzeko espazioa sortzea; erritmoak nola doazen, zer arazo eta zailtasun dauden eta horiek nola konpondu, taldeak adostutako “checkpoint” modukoak.

Enpresa sortzea. Enpresa guztiek izango dute amaierako emaitza. Ez da oso garrantzitsua emaitza teknikoki perfektua izatea, prozesuan parte-hartzearen inguruan ikasi izana da garrantzitsuena, taldearen eta banakoen esperientziak aberasgarriak izatea. Hala ere, positiboa da parte-hartzaileek beren ahaleginen ondorioz hauteman ahal izatea azken emaitza. Komenigarria da behar bezala ospatzea.

Enpresaren amaierako berrikuspena. Amaitzerakoan, ebaluazio osoa egin behar da, bai egindako lanarena, bai emaitzena. Une honetan garrantzitsua da bideratzailearen zeregina, enpresaren bitartez ikasitakoa barneratu dutela bermatzeko.

ENPRESA ADIBIDEA

GURE ALDIZKARIA

HELBURUAK

- » Informazio-organoa sortzea (auzo mailan, ikastetxeetan...).
- » Gazteentzako interesgarria den informazioa aldizkariaren bitartez bideratzea.

Enpresa-proiektu hau, aldizkaria, edizio bakar batean ateratzea planteatu behar da. Enpresa arrakastatsua bada, ale gehiago egin daitezke. Asmoa berez ez da azken alea lortzea, horregatik, aldizkari bat egiteko zer behar den pentsatzerakoan planteatu daitezkeen hainbat ideia emango ditugu. Taldeko parte-hartzea zerrenda honen aurretik ere has daiteke eta lehen topaketa erabiliko da beharren zerrenda osatzeko.

Hauek dira proposa ditzakegun ekintzetako batzuk:

- » Aldizkarirako izena aukeratzea.
- » Lortu beharreko helburuak definitzea (ideologia...).
- » Kargu desberdinen banaketa:
 - Maketatzea / muntaketa.
 - Argazkilaria / marrazkilaria.
 - Kazetaria / elkarrizketatzailea.
 - Diruzaina
 - Publizitatea / propaganda
- » Auzoaren/herriaren errealitatearekin harremana izatea.
 - Kultura elkarteak.
 - Ikastetxeak.
 - Aisialdi-taldeak, beste batzuk...

Hori guztia adostu eta antolatu ondoren, garrantzitsua da taldeak epeak pentsatzea eta lanekin aurrera egitea.

Enpresaren prozesua amaitutakoan eta aldizkaria “argitaratutakoan”, ospakizun txiki bat egin daiteke prozesuaren ebaluazioarekin batera.

D-Parte-hartzearen ebaluazioa

Ebaluaziorako dinamikak

PARTAIDEAK: 10-25

GARAPENA: 45-60 min.

MATERIALAK: Dixit motako kartak, aldizkarien ilustrazioekin edo argazkiekin.

» **FOTOEBALUAZIOA**

Kartak edo argazkiak gelako lurrean zehar banatuko dira. Nerabeei tarte bat emango diegu saioan zehar egin duten lanaren inguruan pentsatzeko. Ondoren, irudiak begiratzeko esango diegu eta landutako zerbaitekin lotzen duten edo besterik gabe arreta eman dien irudi bat aukeratzeko esango diegu. Pertsona guztiek karta bat aukeratu ostean, ebaluatzeko hainbat dinamika egin daitezke:

1. Aukeratutako irudiarekin tailerlean bisitutakoaren inguruan hitz egin daiteke. Hezitzaileak galderak egin ditzake kontakizuna errazteko. Partaideak bere sententziak azaldu ostean, besteek galderak egin ditzakete.
2. Saioan bizi izandakoaz hitz egingo duen kontakizuna egingo da, kartak kateatuz eta historia bat sortuz. Bideratzaileak grabatu egin dezake eta gero erakutsi.
3. WhatsApp talde bat egin daiteke eta pertsona bakoitzak ahots-mezu bat bidali bere sententziak azalduz. Gero, audioari zer karta/irudi dagokion asmatu beharko dute eta asmatzerakoan, duen pertsonak bere sententzia azaldu beharko du.

Garapena

Interesgarria da autoebaluazioa txertatu ahal izatea.

Alternatibak



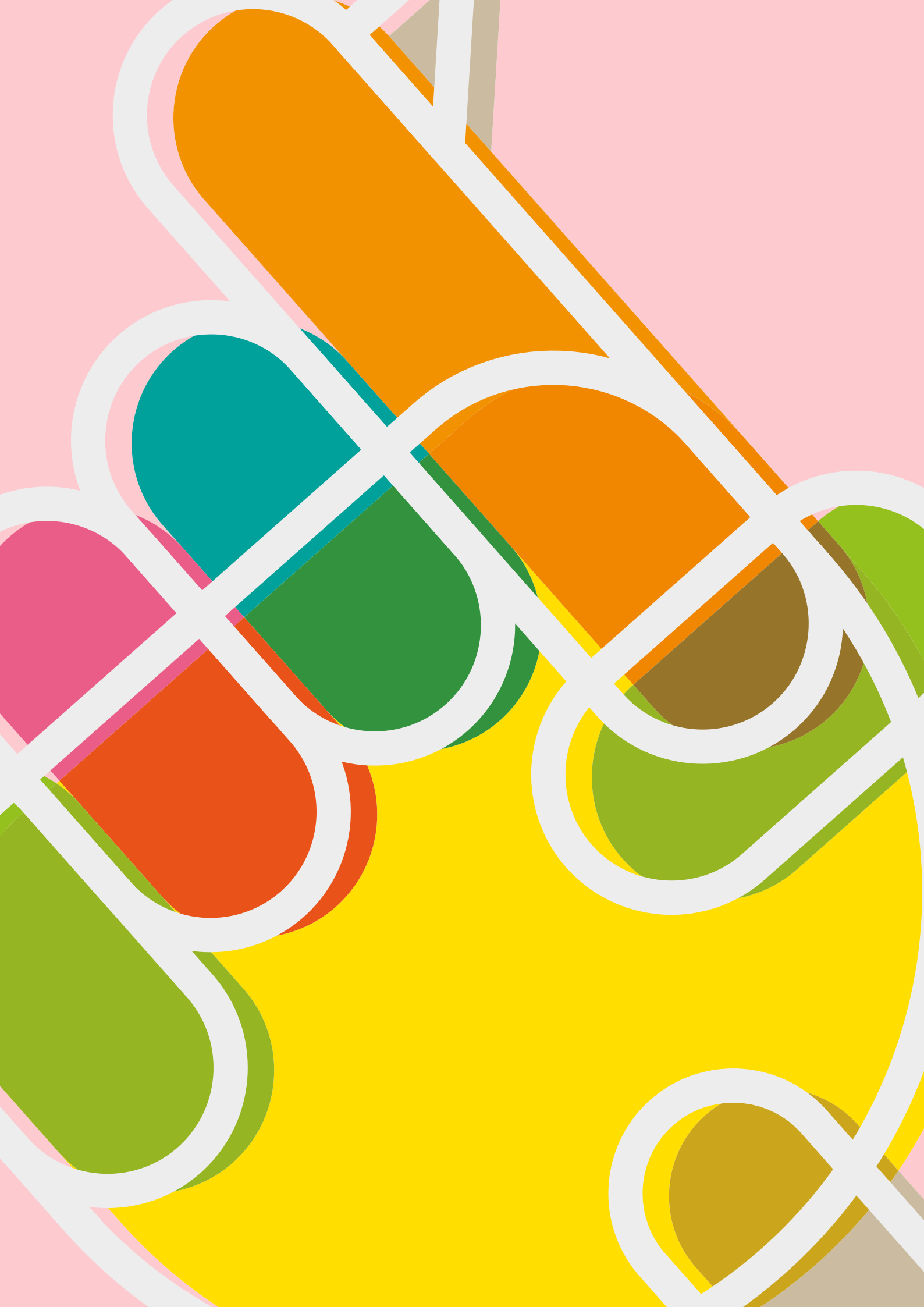
Ebaluaziorako dinamikak**» TALDEAREN GOGO
ALDARTEA****PARTAIDEAK:** Talde osoa.**GARAPENA:** : 15-30 minutu.**MATERIALAK:** Hainbat aurpegi orri batean marraztuta, gogo-aldarte desberdinak irudikatuz. Boligrafoa idazteko.**Garapena**

Lehenik eta behin, taldean erabakiko dira ebaluatu nahi diren alderdiak. Dinamikan zehar gatazkaren bat sortu bada, interesgarria da ebaluazioaren une honetan ateratzea.

Bideratzaileak orri bat edo batzuk erakutsiko ditu gogo-aldarte desberdinak irudikatzen dituzten irudiekin. Gero, aurpegi bakoitzarekin galdetuko du ea taldeko nor sentitzen den gogo-aldarte horrekin identifikatuta, aurretik erabakitako ebaluazioaren alderdi bakoitzean. Bideratzaileak informazioa bilduko du eta taldekideei eskatuko die lanean nola sentitu diren hitz batekin adierazteko.

Gomendioak

Gertatutakoaz hitz egitea interesgarria da; izan ere, sentimenduekin lagun diezaguke.



ESCAPE ROOM



Misioa: Z.E.D Lurra salbatzeko azken aukera.

Gida honetan aurki daitezkeen baliabideez gain, **ESCAPE ROOM** formatuan zuzenean eta on line lan egiteko tresna birtual bat eskaintzen dugu.

Jarduera hau 14 urtetik gorako haurrentzat da.

Ihes-gelaren formatua duen jarduera bat proposatzen da, 2030eko Agendari dagozkion balioak eta gaitasunak lantzeko elementu nagusi gisa; zehazki, 11., 12. eta 13. GJHak. Oparotasunaren eta planetaren blokearen barruan.

Gaitasun hauek landuko dira:

- » Erabakiak modu arduratsuan, autonomoan eta kritikoa hartzea
- » Arazoak identifikatzea eta ikerketa txikiak egitea, egoera horiek konpontzeko trebetasunak eta jokabideak baloratu, erabili eta modu egokian erakutsiz.
- » Bizi diren gizartea ezagutzea; denboran eta gaur egun duten prestakuntzari, antolaketari eta funtzionamenduari dagokienez; eta gizarte hori kokatzen eta antolatzen den lurraldeari dagokionez, bere iraganaz jabetuz eta giza ekintzak bertan planteatzen dituen arazoetan positiboki jarduteko gaitasuna garatuz.
- » Gizakiak ingurune naturalean egindako esku-hartzearen adierazpen batzuk aztertzea, eta jasangarritasunaren eta bizi-kalitatearen parametroetatik kritikoki baloratzea
- » Bere inguruneaz jabetutako, konprometitutako eta elkertasunezko herritartasuna bere gain hartu eta parte hartzea, eta naturarekin, bere buruarekin eta besteekin harremanak izateko modu berriak bilatuz, gizartea hobetzen eta jasangarritasuna lortzen laguntzea.
- » Proposamenak ordu eta erdiko iraupena du, eta <https://escaperoom.edefundazioa.org> esteka honetatik sar daiteke:

MISIOA: ZED. Lurra salbatzeko azken aukera.

- » Eskape ihesgelarako sarbidea:
 - » Erabiltzailea: escape
 - » Pasahitza: Es2022Pe@

BALIABIDEEN BANKUA

Hemen aurkituko dituzue saioak dinamizatzeko ideiak eman ditzaketen gidak eta baliabideak:

- » UNICEF: Adolescencia y participación: palabras y juegos
- » CEDEPO: Técnicas participativas para la educación popular
- » EUROCHILD: We are here: A child participation toolbox
- » UNICEF: Entendiendo la participación infantil: Ideas, estrategias y dinámicas para trabajar la participación infantil paso a paso
- » NAFARROAKO GOBERNUA: Haur eta nerabeen parte-hartzea: Bideratzaileentzako eta hezitzaileentzako gidaliburua
- » URTXINTXA: Juegos, ideas y herramientas para dinamizar el ocio y tiempo libre y la participación juvenil
- » GAZTE FORUM: 24 dinámicas grupales para trabajar con adolescentes
- » ORIENTACIÓN ANDUJAR: Dinámicas grupales educación infantil
- » AYTO. GASTEIZ: ¿Cómo trabajar la participación en las aulas?-Guía práctica
- » AYOT. SEVILLA: Materiales didácticos para trabajar la participación ciudadana
- » SAVE THE CHILDREN: Participar también es cosa de niños: guía práctica para el profesorado.



BIBLIOGRAFÍA



- » ACUÑA, R., ÁLVAREZ, J., BARRANTES, M. Participación infantil y adolescente en el marco municipal. Sistematización del proyecto. Nicaragua. 2001
- » ALSRON P. y GILMOUR-WALSH B. El interés superior del niño. Hacia una síntesis de los derechos del Niño y de los valores culturales. Ed. UNICEF 1996
- » ARZATE, J., CÁRDENAS, I., ECHEVARRÍA, C. GRIESBACH, M., SAURI, G. Jugando en serio. Técnicas para jugar pensando y pensar jugando. Ed. Juan Pablos, México DF. 1999
- » ASOCIACIÓN CANADIENSE DE SALUD MENTAL. MANUAL DE PARTICIPACIÓN JUVENIL: Trabajando con jóvenes: Una guía para la participación juvenil en la toma de decisiones. Organización Panamericana de la Salud (OPS) Organización Mundial de la Salud (OMS). 2003
- » Bienestar y protección infantil: Los Derechos del Niño en la Agenda 2030. Agenda Garapena Sostenible 2030 (histórico compromiso mundial para poner fin a la violencia contra los niños) <https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/fuentes1.asp?sec=1&subs=530&cod=4015&page=2017> (2021)
- » CARLOS BECEDÓNIZ VÁZQUEZ y GREGORIO ARANDA BRICIO. Pongamos a la infancia en la agenda política local-Manual básico para responsables políticos municipales- UNICEF Comité Español. 2009
- » CJE. MADRID Participando que es gerundio. Pautas educativas para trabajar la participación infantil. Consejo de la Juventud de España. 1999
- » DAVID DE MIGUEL MARTÍNEZ y XAVIER BRETONES HERNÁNDEZ. Confianza: Con voz 6 años de trabajo sobre participación infantil en organizaciones juveniles. Consejo de la Juventud de España. 2005
- » DELFOS, M. ¿Me escuchas? Cómo conversar con niños de cuatro a doce años. Foundation Bernard van Leer. Amsterdam. 2000
- » ERIKA ALFAGEME, RAQUEL CANTOS, MARTA MARTÍNEZ De la participación al protagonismo infantil. Propuestas para la acción - Madrid: Plataforma de Organizaciones de Infancia. 2003
- » FERRAN CASAS, MÒNICA GONZÁLEZ, CARMÉ MONTSERRAT, DOLORS NAVARRO, SARA MALO, CRISTINA FIGUER, IRMA BERTRAN. Informe Técnico sobre experiencias de participación social efectiva de niños, niñas y adolescentes (principalmente europeas). Ministerio de educación, política social y deporte Secretaría de Estado de Política Social. 2008
- » FUNDACIÓN EDE. Guía didáctica de educación para la participación. Consejo de la Juventud de España. 2011

- » HEZKUNTZA-ARLOKO LABORATEGIAK LANTALDEA. Ikasgelatik laborategira - Hezkuntza-arloan laborategi irekiak sortzeko jardunbide egokiak-Hirikilabs Tabakalera. 2015-2016
- » LAURA VARGAS Y GRACIELA BUSTILLOS. Técnicas participativas para la educación popular. Vol. I y II. Ed. Popular, Madrid. 2000
- » LORENA CABRERIZO SANZ, MARTA MARTÍNEZ MUÑOZ, MAUREEN ZELAYA PAREDES, MERCEDES GARCÍA LÓPEZ DE RODAS, MARIO ANDRÉS-CANDELAS. Guía para promoverla Participación Infantil y Adolescente en la ciudad de Madrid. Área de Equidad, Derechos Sociales y Empleo Dirección General de Infancia y Familia. 2018
- » MARTA MARTÍNEZ MUÑOZ. Metodología de Programas desde un Enfoque de Derechos: Superando viejos estilos en la programación. Seminario Internacional Infancia y Drogas-La infancia es un presente que busca futuro. 2003
- » MÓNICA ELBA BORILE. Empoderamiento y participación juvenil. 12º Congreso Virtual de Psiquiatría. Interpsiquis. 2011
- » PACO CASCÓN Y CARLOS MARTÍN BERISTAIN La alternativa del juego I, editorial Catarata. 1996
- » PACO CASCÓN Y CARLOS MARTÍN BERISTAIN La alternativa del juego II, editorial Catarata. 2000
- » QUIMA OLIVER I RICART, JUAN PABLO BONETTI Y LUCILA ARTAGAVEYTIA. Adolescencia y participación. Palabras y juegos. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF Uruguay. 2006
- » VICTOR J.VENTOSA Métodos activos y técnicas de participación para educadores y formadores. 2004

