



GAZTE- EKIN BIZKAIA EGITEN DBH 4.



<https://gazteak.bizkaia.eus>



SORMENA 1

GAITASUNA

Sormena.

LOTUTAKO GAITASUNAK

Ekimena, erabakiak hartzea, talde-lana, pertsonen arteko harremanetarako trebetasunak, arazo ebazpena.

GAITASUNAREN DESKRIBAPENA

Arlo desberdinetan (pertsonalak, sozialak, akademikoak, lanekoak) planteatzen diren arazoei irtenbide berriak proposatzeko gaitasuna bezala definitu daiteke, baita lehendik dauden irtenbideak jatorrizko ideien bidez hobetzeko egokitzapena.

HELBURUAK

- Konponbideen ekarpena sustatzea, aurretik aztertu ez diren proposamenen bidez.
- Sormenari dagozkion indarguneak eta ahuleziak ezagutzea.
- Proposamenak ez onartzeko aukera onartuz lan egitea.
- Ezarritako eskemak hautsiz lan egiteko gai izatea.

KURTSOA

DBH 4.

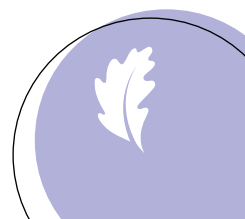
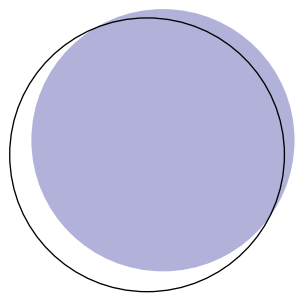
GAITASUNA ESKURATZEA

Gaitasuna lortzeko, lehenik eta behin, ikasleak sentsibilizatu behar dira, pertsona guztiek neurri handiagoan edo txikiagoan sortzaileak izateko trebetasuna dutela adieraziz. Eta sormenaren emaitzak lortu ahal izateko, sormena lan jarraituaren bidez garatu behar dela eta ideia berriak lortzeko sormen-metodoak aplikatu behar direla. Gaitasun hori eskuratu eta entrenatzeko, hainbat fase dituzten sormen-prozesuak garatu behar dira:

- Konpondu beharreko arazoa eraginkortasunez azalduta prestatzea. Arazoari buruzko dokumentazioa eta informazioa lortzea.
- Ideiak sortzea.
- Ideiak baliozkotzea. Onenak baztertu eta hartzea, haien originaltasunaren eta praktikan ezartzeko aukeren arabera.

Sormen-gaitasuna eskuratzeak honako hau dakar ikasleentzat:

- Proposatzeraz ausartzea.
- Proposatutako ideiak baztertuak izateko beldurra galtzea.
- Prozesu gidatuaren bidez ideia ugari sortzea, ideien kalitatea ideien kuantitatetik abiatuta ateratzen dela egiaztatuz.



SORMENA 1

GAITASUNA LANTZEKO DINAMIKA

Pilota pasatuz

DESKRIBAPENA

Ariketa ikasgela osoarekin egiten da. Dinamika honen bidez, ikasgelaren hasieran dagoen ikasle batetik gelako azken puntu dagoen ikaskide batera pasatzen da pilota, tartean dauden ikasle guztietatik igaroz. Hau da, batetik bestera pasatu behar dute, katearen amaieran dagoen ikaslearengana iritsi arte. Denbora tarte labur bat emango zaie, gelan dauden pertsonen arabera aldatu ahalko dena, baina betiere kontuan hartuta dinamika zuzentzen duen pertsonak proposatutako denbora horretan ezin izango dutela segurtasunez amaitu. Helburua lortzen ez dutenean, denon artean ideiak emanez dinamika konpontzeko modurik onena proposatzeko eskatuko zaie. Proposatutako denboran dinamika egiteko aukera ematen duen irtenbide bat da ikasleak banan-banan jarri eta bi lerro paralelo osatzea. Ikasle bakoitzak eskuak elkartuko ditu aurrean duen pertsonarekin. Ondoren, ilaretako mutur batetik sartuko da pilota, eta eskuetatik ikasleek osatutako ilaretako beste muturreraino eramanen da.

DENBORA-ESTIMAZIOA

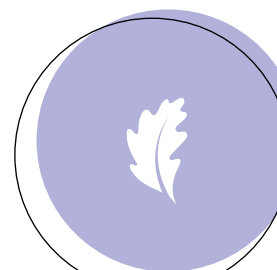
15 minutu edo ideia bideragarriak lortu arte.

BEHARREZKO MATERIALA

Pilota/baloia.

EBALUAZIO ADIERAZLEAK

- Irtenbideak sortzeko gaitasuna.
- Ideien kalitatea eta berritasuna.
- Praktikan jartzeko aukera.
- Taldearen funtzionamendua.
- Orientatzailearen ikuskapena.
- Ikasleek jarduerari buruz duten iritzia.



SORMENA 2

GAITASUNA

Sormena.

LOTUTAKO GAITASUNAK

Ekimena, erabakiak hartzea, talde-lana, pertsonen arteko harremanetarako trebetasunak, arazo ebazpena.

GAITASUNAREN DESKRIBAPENA

Arlo desberdinetan (pertsonalak, sozialak, akademikoak, lanekoak) planteatzen diren arazoei irtenbide berriak proposatzeko gaitasuna bezala definitu daiteke, baita lehendik dauden irtenbideak jatorrizko ideien bidez hobetzeko egokitzapena.

HELBURUAK

- Konponbideen ekarpena sustatzea, aurretik aztertu ez diren proposamenen bidez.
- Sormenari dagozkion indarguneak eta ahuleziak ezagutzea.
- Proposamenak ez onartzeko aukera onartuz lan egitea.
- Ezarritako eskemak hautsiz lan egiteko gai izatea.

KURTSOA

DBH 4.

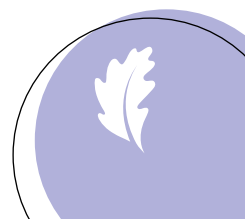
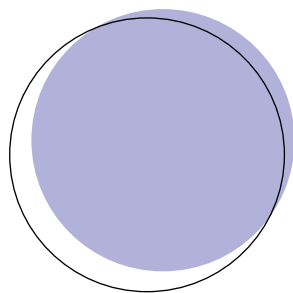
GAITASUNA ESKURATZEA

Gaitasuna lortzeko, lehenik eta behin, ikasleak sentsibilizatu behar dira, pertsona guztiek neurri handiagoan edo txikiagoan sortzaileak izateko trebetasuna dutela adieraziz. Eta sormenaren emaitzak lortu ahal izateko, sormena lan jarraituaren bidez garatu behar dela eta ideia berriak lortzeko sormen-metodoak aplikatu behar direla. Gaitasun hori eskuratu eta entrenatzeko, hainbat fase dituzten sormen-prozesuak garatu behar dira:

- Konpondu beharreko arazoa eraginkortasunez azalduta prestatzea. Arazoari buruzko dokumentazioa eta informazioa lortzea.
- Ideiak sortzea.
- Ideiak baliozkotzea. Onenak baztertu eta hartzea, haien originaltasunaren eta praktikan ezartzeko aukeren arabera.

Sormen-gaitasuna eskuratzeak honako hau dakar ikasleentzat:

- Proposatzeraz ausartzea.
- Proposatutako ideiak baztertuak izateko beldurra galtzea.
- Prozesu gidatuen bidez ideia ugari sortzea, ideien kalitatea ideien kuantitatetik abiatuta ateratzen dela egiaztatuz.



SORMENA 2

GAITASUNA LANTZEKO DINAMIKA

Hitz ezkutua

DESKRIBAPENA

Ariketa 4-5 pertsonako taldeak sortuz egiten da.

Paperezko 15 orri txiki ematen zaizkie. Horietako bakoitzean letra bat dago, eta ausaz nahasita daude, bilatzen duten hitza asma ez dezaten. Letra guztiak erabiliz "hitz luze bat" aurkitzeko eskatzen zaie.

Bilatzeko denbora ematen zaie. Talderen batek erantzuna lortzen badu, ezin du erantzuna eman dinamika amaitu arte.

Bilatzen den hitz luzearen erantzuna 3 dira benetan: "hitz luze bat", hasieran emandako 15 letra nahasien konbinaziotik ateratzen dena.

DENBORA-ESTIMAZIOA

15 minutu edo ideia bideragarriak lortu arte.

BEHARREZKO MATERIALA

15 din A6 orri edo antzekoak.

EBALUAZIO ADIERAZLEAK

- Irtenbideak sortzeko gaitasuna.
- Ideien kalitatea eta berritasuna.
- Praktikan jartzeko aukera.
- Taldearen funtzionamendua.
- Orientatzailearen ikuskapena.
- Ikasleek jarduerari buruz duten iritzia.

